EL GRAN LIBRO DE

TRUCOS



3

Códigos secretos
Guías rápidas
Patas arriba

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

BLADE RUNNER
TOTAL ANNIHILATION
REDLINE RACER - TUROK

Incluye más de **160** trucos

Edita:
Hobby Press, S. A.



Redacción:
Roberto Lorente, Juan José Vázquez,
Anselmo Trejo, Juan Antonio Pascual, Enrique Bellón.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

Ha pasado otro mes en nuestras vidas, y otro mes te traemos esta sensacional colección de libros de Trucos, Patas Arriba y Guías Rápidas para que engroses tu flamante biblioteca, que ya cuenta con otros dos más en su haber.

Este mes la elección, como en otras ocasiones, ha sido realmente difícil, y todo ello debido a la necesidad que tenemos de ofrecerte lo mejor de lo mejor, los juegos de más rabiosa actualidad, y la elección ha dado como fruto los que seguidamente pasamos a comentar.

Para abrir boca, te traemos una Guía Rápida del famoso e innovador programa de Westwood, «Blade Runner», donde te comentamos todos los pasos para que consigas acabarte la aventura sin demasiadas complicaciones, aunque elegir ser un replicante o un Blade Runner será una cuestión que deberás resolver tú. Nosotros te ofrecemos las dos opciones, pero como sabes, cada vez que se empieza una partida, el final es diferente.

Continuamos con otro programa que está en el candilero. Se trata de «Total Annihilation», ese juego de estrategia que te está empezando dar problemillas por su adictividad y dificultad, pero que nosotros con esta Guía Rápida pretendemos hacer más llana. Dentro de ella podrás comprobar cómo es la misión de cada bando –Arm y Core–, y unos trucos y consejos generales.

Para poner fin a la sección de Guías Rápidas, otro programa de actualidad: «Redline Racer». Todos los circuitos, todas las motos y todos los equipos que integran este juego te los enseñamos uno por uno para que no tengas ningún problema en ganar el campeonato.

Ya en la sección de Patas Arriba, ese difícil programa que es «Turok», y que te hemos destripado para que consigas acabar con los dinosaurios.

Además, la sección de Trucos de cada mes viene cargada de esos programas que se te atraviesan y que necesitan de una "pequeña" ayudita para facilitarte el trabajo.

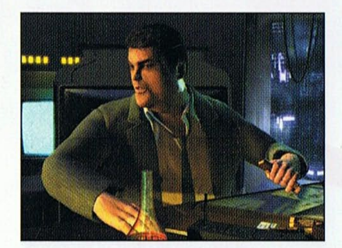
Esperamos que disfrutéis con esta tercera entrega de "El Gran Libro de Trucos", hasta el próximo mes, claro.

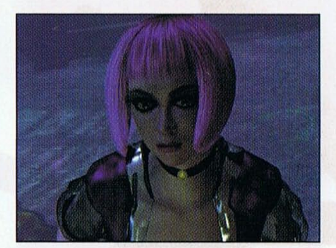
BLADE RUNNER

Crónicas de un futuro imperfecto

Las especiales características de este juego hacen casi imposible mostrar un camino definitivo hacia el final de la aventura. Sus más de 20 finales diferentes y el hecho de que no haya dos partidas iguales nos obligan a realizar un repaso un poco especial que por norma general ayudará a todo el mundo, en mayor o menor medida, a ver el ansiado "The End". Hemos tratado de recoger todos los lugares donde la aventura pude variar de rumbo, pero siempre influyen otros factores. Esperamos que te sirvan de ayuda.







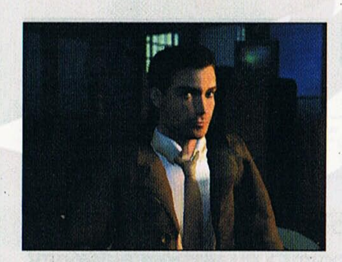
LOS PERSONAJES

Comenzaremos con un breve repaso a los principales personajes con los que podrás interactuar y que tienen una importancia resaltable:

Roy Mccoy: Es el protagonista de la aventura y desempeña su trabajo como Blade Runner. Según se desarrollen los acontecimientos, Roy mejorará su habilidad como implacable cazador de replicantes, simpatizará con los Nexus o descubrirá que él mismo es uno de ellos. El trato que durante la aventura des a los replicantes interrogados marcará en buena medida el desenlace final que tome la historia. Un trato agresivo en las conversaciones y un uso excesivo de la pistola te abocarán hacia la humanidad, mientras que un tono comprensivo en las charlas y algún que otro disparo sobre humanos te llevará directo sobre la certeza de ser un ente sintético. Si quieres marcar desde el principio las distancias no dudes en intentar hacer el VK a todos los personajes que interrogues.

Crystal Steel: Compañera de McCoy y muy concienzuda a la hora de "retirar pellejudos". Suele trabajar por libre, pero si te la encuentras te vendrá bien intercambiar información con ella. Si en una partida tomas conciencia de ser un replicante no te quedará más remedio que acabar con ella al final.

Clovis: Es el jefe de los replicantes escapados de los mundos exteriores. Su desesperación al comprobar que su fecha de caducidad se acerca le convertirán en un ser muy peligroso. Los encuentros de McCoy con él serán siempre dramáticos y obligarán al detective a estudiar detalladamente las pistas que encuentre. Su implicación en los asesinatos animales, en el secuestro del autobús lunar y en unos cuantos asesinatos más está probada en casi todas las posibles versiones del juego.





Guzza: Provisionalmente, ocupa el cargo de superior directo de McCoy. En la mayor parte de las aventuras acaba descubriéndose su implicación en oscuros trapicheos, como el tráfico de armas. Muy atento a la hora de descargar datos de tu investigación en el ESPER de la comisaría, ya que los asuntos relacionados con este elemento quedarán a su alcance con sólo teclear unos botones. Es mejor que la presa no sepa que vas tras ella.

Dr. Eldon Tyrell: Es el "padre" de la serie Nexus y, como tal, responsable de la corta vida de sus "hijos". Su aparición en las aventuras no suele ser muy importante, pero te conviene saber que es un blanco fijo de los replicantes.

Grigorian: Dirigente deL CCER que propone la igualdad de los humanos y los replicantes. Será detenido por Crystal y encerrado en los calabozos. No dejes de interrogarle allí para sacar nuevas pistas que seguir.

Sadik: Su pertenencia a la raza humana queda patente en la mayor parte de las versiones. Lo que también queda claro en todas las partidas, es que su pasado le empuja a ayudar a los replicantes aun a costa de su vida. Atento, porque es un experto en explosivos, lo que le conecta con las explosiones de los edificios de Tyrell y con los asesinatos de Eisenduller y Moraji.

Bob Surplus: Este personaje posee una tienda de armas en la zona del mercadillo animoide y si le tratas del modo correcto te venderá munición más potente y modificará tu ACI para que puedas seleccionar la información que quieres "volcar" sobre la terminal de la comisaría. Su importancia es vital.

Gordo: A pesar de su nombre, este personaje es bajito y delgado y su importancia en la historia varía mucho de una aventura a otra. Nuestras investigaciones le han colocado como un simple humorista, como un

pequeño delincuente especializado en robar queso y hasta como un peligroso replicante. Hay un indicador para saber qué papel tiene en la aventura y es que en las noticias de la TV escucharás que la Tyrell ha decidido retirar las unidades Nexus 5 de entretenimiento. Si oyes esto, cuidado al ver un esmoquin rojo...

Gaff: Compañero de McCoy. Mucho menos temperamental que Crystal, pero igualmente efectivo en la tarea de retirar replicantes. No pierdas la ocasión de hablar con él tanto si eres humano como si descubres que eres un replicante. No te disparará.

Izo: Este oriental aparece en todas las versiones del juego como un activo traficante de armas con sede en el mercadillo animoide. Sus relaciones con Guzza también suelen ser constantes en todas las aventuras.

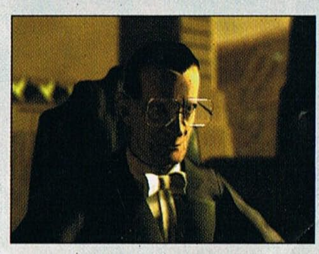
Hécuba/Dektora: Esta bailarina del club de Early Q parece relacionada con las joyas en forma de insecto y si investigas bien descubrirás que es más artificial que los implantes de silicona. Cuidado con ella.

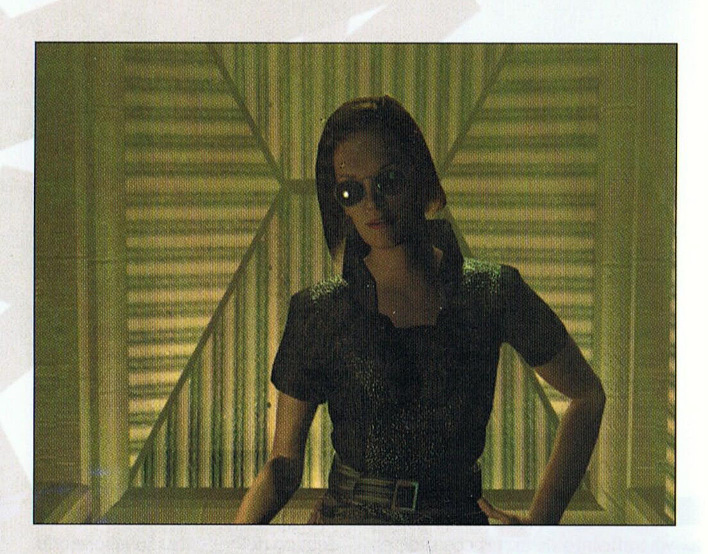
Lucy: Empleada de Runciter. Desde el primer momento parece clara su pertenencia a los replicantes, pero hay veces que puede sorprenderte. Su importancia en la mayor parte de las aventuras es crucial y en una de ellas, en la que descubres que eres replicante, acaba huyendo contigo.

Lance/Luther: Estos hermanos siameses despedidos de la Tyrell plantean una de las encrucijadas más importantes. Llegado el momento, te obligarán a elegir entre eliminarles y cumplir con tu trabajo como Blade Runner, o dejarles vivir y hacer un trato con ellos convirtiéndote en delincuente. Su laboratorio y su apartamento son una mina en la que encontrar multitud de pistas.

Mama Isabella: Su potaje con ingrediente secreto resulta una maravilla a la que es difícil resistirse. Si investigas a fondo descubrirás que detrás hay un caso de contrabando







de alimentos prohibidos. Su relación con Eisenduller te hará dudar.

Early Q: Dueño de un club nocturno. Tiene en nómina a Hécuba/Dektora y es el comprador de la partida de joyas con forma de insecto que más tarde van apareciendo en varios escenarios de crímenes. Su despacho guarda muchas sorpresas.

Piernas Locas Larry: Es un vendedor de automóviles que te dará buenas pistas sobre el sedán negro. En algunas versiones tendrá importancia vital en la fuga de Roy y Lucy.

J.F. Sebastian: Científico de la Tyrell sin cuyas informaciones McCoy no podrá avanzar mucho en el juego. Su domicilio está en el edificio Bradbury, aunque te costará bastante encontrarle en casa.

Rachel: Una de las creaciones más bellas de Tyrell y ayudante personal del Dr. Eldon. Habitualmente su participación será muy escasa, pero también hay informaciones que la colocan como una pieza vital.

Runciter: Propietario de una tienda de animales en la que se desarrolla un asesinato múltiple. Tiene como empleada a Lucy y las investigaciones descubrirán una importante trama de estafa.

Howie Lee: Es el dueño de un puesto de comida en Chinatown. Lo

sabe prácticamente todo, aunque no suele soltar prenda. Tiene trabajando con él a Zuben como chef.

Zuben: La posibilidad de que sea un replicante está asegurada casi al 100% y su actuación en la trastienda de Howie Lee así lo confirma. Se le supone relacionado con el secuestro del autobús lunar y con el asesinato de animales en la tienda de Runciter. Cuidado, ya que fue soldado en los mundos exteriores y tiene cierto vicio por las armas blancas.

Vagabundo: Te le encontrarás dos veces; una en el callejón por el que huye Zuben y otra en tu periplo por las alcantarillas. Lo mejor es que pases de él en el primer encuentro y le exprimas a gusto en el segundo.

Una vez revisados los personajes más importantes con los que puedes encontrarte en el juego, vamos a repasar las situaciones más comprometidas, los escondrijos de los objetos más deseados y los puntos en los que la historia puede bifurcarse en varios caminos. Para una mejor comprensión estructuraremos todos estos datos en el mismo orden en el que se pueden presentar y divididos del mismo modo que lo está la aventura, es decir, en cinco actos.









PRIMER ACTO

CRIMEN EN EL LOCAL DE RUNCITER

Las pistas comienzan a revelarse tan pronto como aterrizas frente a la tienda. El trozo de cromo del suelo y los rasponazos sobre la toma de agua te serán muy útiles para relacionar a Hécuba/Dektora con el lugar de los hechos. Una vez dentro de la tienda no dejes de interrogar a Runciter hasta que te dé la carta de recomendación de Lucy.
Presta mucha atención a la cámara de seguridad que hay en la tienda y consigue que Runciter te deje el CD-ROM. No te vayas sin él. Los otros objetos de la tienda sólo son útiles en algunas versiones del juego. Por si acaso, o por si prefieres mantenerte indeciso sobre el rumbo a tomar, cóge todos los que encuentres.

COMISARÍA DE POLICÍA

Sube al segundo piso y fíjate si la televisión está dando la noticia sobre la retirada de los modelos Nexus 5 de entretenimiento. Si es así, no dejes de hablar con Gordo (lleva un traje rojo) tan pronto como lo encuentres.
Usa el ESPER para analizar las fotografías del CD-ROM encontrado en la tienda de Runciter y localiza la cara de Lucy (medio tapada por el extremo derecho de la jaula del tigre), la pulsera que lleva en el tobillo y los restos de comida de la tienda de Howie Lee. Esto en una de las fotos, y en la otra enfoca la cara de Clovis y la matrícula del coche.
Ahora, sube al laboratorio (que está en el tercer piso) y sácale a Dino toda la información que puedas, ya que normalmente no volverás a verle más.

BARRIO CHINO

Si anteriormente oíste la noticia sobre los Nexus 5 de entretenimiento, es muy posible que aquí veas a Gordo por primera vez. No dejes de hablar con él. Haz lo mismo con Howie Lee y sigue a Zuben hasta la parte de atrás de la tienda.

Para librarte del hirviente líquido de la olla que te tirará, tendrás que estar atento y pulsar rápidamente con el ratón fuera de la zona donde vaya a caer. Síguele cuando salga corriendo por el callejón de detrás. No te pares a hablar con el mendigo o perderás a Zuben. Si esto ocurre te lo encontrarás en la azotea del edificio de apartamentos donde vive McCoy dispuesto a matarte.

Si por el contrario llegas a alcanzarle, tendrás que matarle allí mismo y coger una foto del cadáver (si quieres cumplir bien tu trabajo de acabar con los replicantes) o tendrás que guardar tu arma e intentar hablar con él (si quieres simpatizar con los replicantes). Eligiendo esta última opción, Zuben huirá y podrás luego regresar a tu apartamento donde tendrás una videollamada de Lucy agradeciéndote la buena acción. Si te encuentras después con Gaff, habla con él y regresa al callejón que hay a la derecha del puesto de Howie Lee. En el contenedor que allí hay encontrarás la placa de matrícula del sedán negro que había en la tienda de animales de Runcitter.

APARTAMENTO DE McCOY

Mira si tienes alguna llamada (una luz roja parpadeante te avisará) y enciende la TV para comprobar si hay noticias interesantes. En cuanto te acuestes, acabará automáticamente el primer acto.





SEGUNDO ACTO

EDIFICIO TYRELL

Hazte con el CD-ROM que te dará el guardia de seguridad. Sube a la sala de Control de Gravedad y entre otras cosas fíjate en el folleto sobre la serie 5 de entretenimiento (otro posible indicio sobre la importancia de Gordo). El collar del perro te dará el código de seguridad del ordenador de Eisenduller. Usando esa clave podrás hacerte con una copia de los datos del ADN de los replicantes. Esta última parte puedes obviarla si más adelante optas por eliminar a los hermanos siameses Lance/ Luther.

COMISARÍA DE POLICÍA

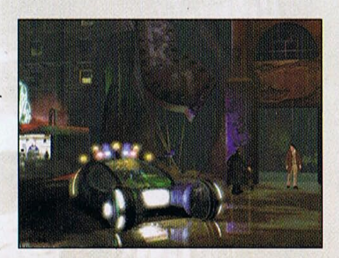
Examina en el ESPER el CD-ROM de la cámara de seguridad de la Tyrell. En la foto concéntrate hasta que encuentres la cara del sospechoso, la caja de comida, el perro de Eisenduller y lo que Sadik lleva en su mano (la que lleva en la espalda). Podrás tomar dos caminos:

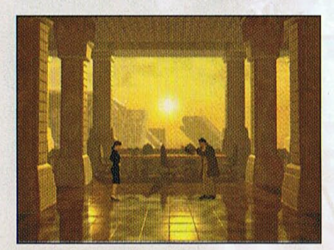
Opción A: ir al callejón de entrenamiento y pulsar sobre el embalaje que hay en el suelo con lo que destaparás un turbio asunto sobre tráfico de armas.

Opción B: Baja el vestíbulo y entra en el despacho de Bryant. Habla con Guzza y trata de conseguir una cita con el mismísimo Dr. Eldon Tyrell. Coge tu patrullera y acércate al edificio Tyrell. Habla con Rachel y con el Dr. Eldon. Vuelve a la comisaría.

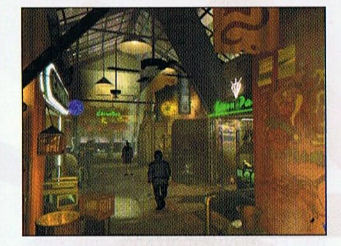
CALABOZOS

Escucha las entrevistas que Crystal le hizo a Grigorian y después interrógale. Hazle el VK. Como norma general, el VK se debe parar automáticamente por dos motivos:









uno que el examen confirme la naturaleza del sospechoso, y otro que llegues a diez preguntas. Lo mejor que puedes hacer es salvar la partida antes de iniciar un VK y que cargues esa partida si el resultado del exammen no es concluyente. Repite hasta que tengas un resultado definitivo.

MERCADILLO ANIMOIDE

Acércate a la tienda de joyas y habla con la peruana. Si mueves la caja de escorpiones o tocas el contenido, serás picado por los bichos, pero no te preocupes porque no morirás (¿una prueba quizá de que Roy es un replicante?). Habla con Hassan. Vete a la tienda de armas de Bob y pregúntale (mejor que actives el modo personal de hacer preguntas en las opciones de juego) por las armas y la munición. Hazle el VK. Después él modificará tu ACI. No le hables de Hassan hasta que te ajuste el ACI y tampoco le apuntes con tu arma o te disparará y habrá acabado todo.

El siguiente punto complicado del Mercadillo animoide es la tienda "Green Palace" donde estará (con suerte) Izo. En el caso de que no estuviera, puedes volver a visitar a la vendedora de joyas y comprarle una pulsera con el nombre de tu perra, Maggie, grabado. Este hecho, casi sin importancia, hará que muchos personajes con los que hables después te cuenten cosas diferentes. Regresa a "Green Palace". Habla con Izo y acabará deslumbrándote con una cámara para poder huir. No te olvides la cámara fotográfica ni las fotos, y persíguele después. Tendrás que abrir una puerta a tiros tras lo cual encontrarás un importante cargamento de armas. Sube por la escalera hacia la calle y comprobarás la eficacia de Crystal arrestando o eliminando a Izo.

MERCADO DE ADN

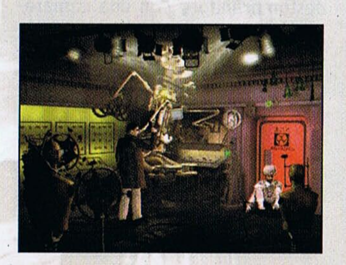
Entra en el edificio que pone "Chew's Eyeworld" (a la derecha de la pantalla) habla con Chew. Luego ve a "Dermo Design" (a la izquierda) y libera a Moraji disparando sobre el grillete de su mano. Es muy importante que después salgas a toda velocidad del edificio (asegúrate de que te sigue Moraji) y que te coloques lo más lejos que puedas de la puerta para evitar salir herido.

APARTAMENTO DE LOS HERMANOS SIAMESES

Recoge el sobre oculto de la figura con antifaz (si Bob te ha modificado el ACI podrás marcar esta prueba para no descargarla en el ordenador central y así poder quedártela, aunque eso no lo haría un buen policía, ¿no?). También podrás escuchar el mensaje telefónico que J.F. Sebastian ha dejado grabado en el contestador y que te permitirá saber dónde se encuentra en ese momento.

HOTEL BRADBURY

El problema en este edificio es poder localizar bien las habitaciones de J.F. Sebastian, ya que parece un laberinto bastante complicado. La secuencia es la siguiente: entra por la puerta de la derecha, sigue por la puerta de enfrente, atraviesa la habitación y sal por la izquierda. Desde el cuarto de baño, sube por la escalera. Verás a Sadik corriendo. Síguele. Rompe los cristales del armario y así podrás usar este mueble como escalera para subir a la azotea. Con una secuencia automática concluye el segundo acto.
Como dato interesante, conviene que sepas que en el laboratorio de J.F. Sebastian (sólo en algunas





versiones del juego) hay alguna información de utilidad referente al ADN de los replicantes.

TERCER ACTO

HOTEL YUKON

Para liberarte de las cuerdas que te mantienen en la silla, tendrás que acercarte hacia la ventana del fondo de la pantalla. Una vez libre, recoge todo lo que veas en la pantalla prestando mucha atención para no dejarte la fotografía del autobús lunar (sólo si quieres tener más datos sobre tu posible pertenencia a la serie Nexus 6).
Habla con Leon y elige si quieres salir inmediatamente a la calle o si prefieres entrar en la habitación de Leon donde puedes encontrar la placa de Holden en el mueble y una extraña escama en el baño. Una vez en la calle, acércate al coche e investígalo. Ahora, regresa a la comisaría.

COMISARÍA DE POLICÍA

Carga/descarga los datos en el ordenador central (guárdate por si las moscas todos los descubrimientos que tengan relación con el tráfico de armas). Examina las fotos de Izo para poder descubrir la cara de Hécuba/Dektora (o una escama según la versión del juego), la cara de Clovis en el China Bar y la cámara de seguridad (una pequeña luz roja en la pared).
(***Nota.-*** *Sólo para los que tengan la foto del autobús lunar: examina esa foto y descubre a Sadik, a Clovis, un reflejo a la derecha de la nave y ¡¡a Roy McCoy!!*)

MERCADILLO ANIMOIDE

(Sólo si quieres explorar el lado más oscuro de McCoy...)









Acércate al "China Bar" y habla con el camarero hasta que consigas la grabación de la cámara de seguridad que descubriste en la fotografía de Izo.
Visita de nuevo la tienda de joyas de la peruana y ella te contará los datos nuevos que haya podido recopilar. Regresa a tu apartamento y usa el ESPER para examinar la foto del CD-ROM. En ella verás a Izo con la cámara de fotos y a Guzza. Sal del edificio y encamínate hacia el bloque Bradbury que es donde vive J.F. Sebastian. Pregúntale sobre Tyrell, Eisenduller, Moraji y Chew. Si le haces más preguntas (sobre los ladrones, los siameses, los Nexus 6 o Runciter) J.F. se dará cuenta de que eres un Blade Runner y te dejará.

SALA HYSTERIA

Habla con los vendedores de perritos calientes y con Piernas Locas Larry. Con éste último aclara todo lo referente al sedán negro con el que se realizó el asesinato de los animales de Runciter. La descripción de Hécuba/Dektora encajará con la imagen que tienes de una de las fotos de Izo.
Entra en la Sala Hysteria y te encontrarás a Lucy jugando con la máquina del centro (si no fuera así, date unas vueltas hasta que aparezca). Cuando hables con ella puedes tomar dos actitudes:
Opción A: le amenazas con hacerla el VK y te quedas viendo cómo sale a toda velocidad (la mayor parte de las veces hacia la Sala de los Espejos)
Opción B: le preguntas sobre Runciter, Padre y por último le avisas de que Crystal está tras ella con intenciones poco amistosas.
En el primero de los casos tendrás que salir corriendo detrás de ella a través del laberinto. Para poder salir de allí tendrás que pulsar dos

veces sobre el extremo derecho de la pantalla. Eso sí, no confíes en cogerla. Posiblemente ya no vuelvas a verla más.

MERCADO ANIMOIDE

Habla con Mama Isabella en la "Kingston Kitchen" sobre el ingrediente secreto de su famoso potaje. Descubrirás que has dado con un caso de contrabando de alimentos prohibidos. Un delito, sí, pero poca cosa para todo un Blade Runner como tú.

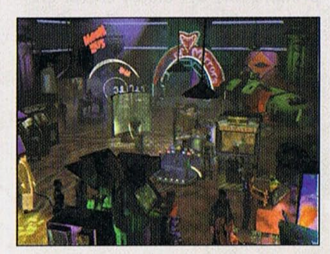
BARRIO DE LOS CLUBES NOCTURNOS

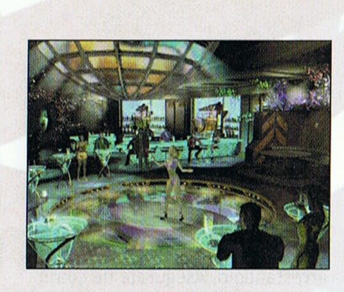
Entra en el bar de Taffy (a la derecha de la pantalla) y habla con Gordo (el del traje rojo) sobre el queso robado en el "Kingston Kitchen". Escucha su actuación y cuando salga corriendo persíguele. A partir de aquí las posibilidades son muchas dependiendo de la partida. Cabe la posibilidad de que se largue a toda velocidad hacia el "Early Q" y ya no le vuelvas a ver. También es posible que te haga frente con un arma y tengas que dispararle para salvar el pellejo. Otra posibilidad es que acabes arrestándolo. Asegúrate de confirmar que esté armado antes de dispararle si no quieres buscarte la ruina, por lo que te recomendamos que salves la partida justo antes por si acaso.

EARLY Q

Si has entrado aquí a la carrera habrás podido observar cómo Gordo se sentaba en un sillón giratorio que le pone fuera de tu alcance. El problema es que si lo intentas tú, el matón de seguridad te echará a la calle de muy malas maneras. La solución pasa por alejar al gorila preparando una maniobra









de distracción. Acercarse hasta la bailarina del escenario y pedirle el teléfono es una buena idea. En cuanto se acerque Hanoi, el matón, sales corriendo hacia el sillón y te sientas a toda velocidad. Con esta acción lograrás acceder hasta el bar privado de Early Q. Habla con él, que es el que lleva un frac rojo. Cuando salga de la sala para anunciar la actuación de Hécuba/Dektora síguele. Ahora podrás hacer dos cosas:

Opción A: aprovechar que Hanoi está ocupado vigilando a la bailarina para regresar a la primera sala del Club y entrar en el despacho privado de Early Q.

Opción B:: esperar a que acabe el espectáculo y bajar a ver directamente a la estrella a su camerino.

La primera opción es arriesgada porque en el despacho de Early hay algunas trampas, como por ejemplo los escorpiones del sillón. Además, si coges el CD-ROM que demuestra que las artistas eran vigiladas por cámaras de seguridad, Early te dará una copa con un veneno que te dejará fuera de combate. Pero es que también hay cosas interesantes en el despacho, como por ejemplo que podrás coger del escritorio la factura de las joyas con forma de insecto. La recompensa justifica el riesgo.

Baja al camerino de Hécuba/Dektora y pregúntala sobre Early Q y sobre el cinturón que lleva. Luego interrógala sobre el sedán negro y por último coméntala el interés de Crystal por ella. Si no quieres demostrar mucha simpatía por los replicantes, intenta hacerle el VK antes de nada.

Una vez que Crystal te libere, sal del metro y encuéntrate con ella en la calle. Entra en el Early Q y sube por las escaleras de la derecha. En la sala de proyección se esconde Hécuba/Dektora. Salva la

partida sin falta. Dispara a toda velocidad al proyector o morirás. Después puedes optar entre:

Opción A:: esconder el arma y hablar amigablemente con la bailarina.

Opción B: disparar a los muebles para obligarla a salir de su escondite y acribillarla a tiros cuando pase frente a la ventana.

Si haces lo primero, ella se escapará por la escalera de incendios. El tercer acto acabará en cuanto hables con Crystal.

CUARTO ACTO

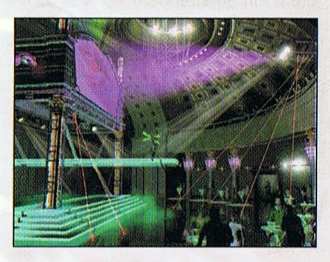
ESTACIÓN DE METRO

Sal por la izquierda de la pantalla hasta que llegues a la Sala de Interrogatorios. Pulsa sobre la silla para obtener más información. Atraviesa la puerta de metal para llegar hasta las alcantarillas.

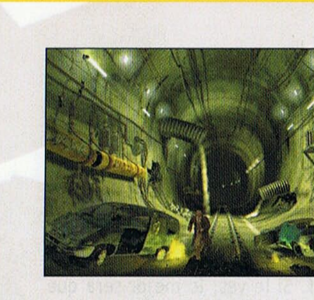
Avanza todo el rato por la izquierda hasta que veas una escalera vertical. Úsala y saldrás a la superficie justo enfrente del apartamento de McCoy. Mucho cuidado porque es posible que algún policía te dispare si te ve. Otra posibilidad es que aquí te cruces con Gaff. Si le ves, lo mejor será que hables con él.

Sube al apartamento y escucha al nuevo inquilino. Vuelve corriendo hacia las alcantarillas a través de la escalera. Vuelve a la zona de los subterráneos que tenía un cruce en forma de X.

(**OPCIONAL:** Uno de los caminos (el de la derecha) parece cortado, pero para abrirlo sólo tienes que usar una palanca que se camufla en las sombras. Esta dirección te llevará a los bajos de la tienda de Izo. Una nueva sorpresa te espera si te decides por este pasillo, ya que (a veces) Lucy te pedirá que la hagas el VK para saber si es un









replicante. Tú decides si se lo haces o no, y te aseguramos que el resultado no tiene por qué ser siempre positivo. Si sigues esta dirección y revisas por segunda vez el cargamento de armas, conseguirás una nueva actualización de tus municiones).

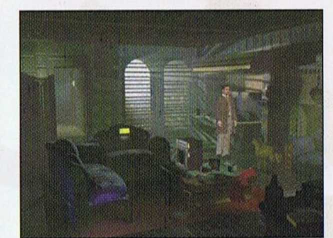
En la zona del cruce con forma de X escoge el túnel de la parte superior de la pantalla. Sal por la derecha y entra en el ascensor. Habla con el mendigo y ¡¡¡salva la partida sin falta!!! En la salida de la derecha de la pantalla verás una tabla haciendo las veces de puente. Pulsa dos veces sobre el extremo contrario para que Roy salga corriendo. A medio camino aparecerá una rata mutante. Retrocede a toda velocidad hasta que estés en el extremo izquierdo de la pantalla. Espera a que la rata está muy cerca de ti para dispararla. Si la matas en la zona central del puente, éste acabará rompiéndose al cruzarlo. Acaba con la rata en uno de los extremos y no tendrás ese problema.

Al pasar sobre el puente llegarás al laboratorio de los hermanos siameses. Suponiendo que estén aquí (cosa que suele ser lo habitual, pero no una constante), habla con ellos hasta que te propongan un buen trato.

Opción A: elimínalos por ser replicantes y examina los monitores de detrás de ellos para obtener una ficha sobre Guzza.

Opción B: habla con ellos sobre los replicantes, el trabajo, la duración de vida de los Nexus 6, Clovis, Runciter y Guzza. Después, abandona el laboratorio (sin disparar a nadie, claro) por la salida que está entre la escalera de caracol y la puerta por donde entraste. Sube a la siguiente sala y coge la entrada del conducto de aire acondicionado que te lleva al vestíbulo del edificio Tyrell. Corre





hacia el ascensor y recoge la información sobre ADN que hay en el escritorio del Dr. Eldon. Regresa a toda velocidad hacia el laboratorio de los siameses. Haz un cambio con ellos, el informe Guzza por la información sobre ADN de la Tyrell. En total conseguirás un CD-ROM y una ficha sobre Guzza. Si quieres ser un buen Blade Runner éste es el momento de acabar con los hermanos. Si te da igual, déjalos en paz.

Sube al apartamento de Lance/ Luther y usa el videoteléfono para llamar a Guzza y amenazarle con sacar a la luz todos sus trapos sucios (también puedes usar el videoteléfono del Bar Taffy's). Quedas con él en las alcantarillas en el círculo tóxico.

Regresa a la casa del vagabundo y salva la partida. Pulsa sobre la verja metálica para llegar al lugar de tu cita. Habla con Guzza y opta entre matarle tu mismo (es humano, no lo olvides) o esperar a que sea Clovis quien lo haga desde su escondite. Tanto en uno como en otro caso, lo mejor que puedes hacer una vez muerto Guzza es salir corriendo a toda velocidad si no quieres que los replicantes acaben con tu vida. En tu huida puede que acabes viendo a Clovis, pero depende de la versión que estés jugando es posible que sólo te rompa los dedos de la mano y puedas seguir jugando.

Dirígete hacia tu apartamento donde te encontrarás a Gaff. Habla con él sin falta.

Quinto acto

APARTAMENTO DE McCOY

Una nueva llamada al videoteléfono te despierta. Al otro lado puede que te salga Clovis, Crystal,

Lucy, Hécuba/Dektora o incluso Guzza.

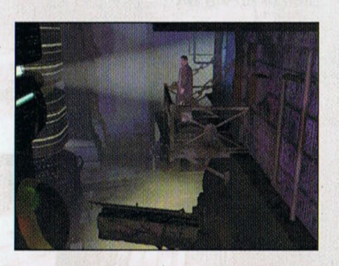
Opción A: la llamada es de Lucy y tú empiezas a sospechar algo raro sobre tus orígenes, por lo que decides hacerla caso y fugarte con ella. Baja a las alcantarillas por la escalera y sigue el túnel del tren (cuidado con las ratas) hasta que veas un pequeño agujero en la pared izquierda. Entra por él. Sube por la escalera de caracol y llegarás hasta la tienda de Piernas Locas Larry. En la calle verás a Lucy. Subes con ella hacia la azotea para escapar en un aerocoche, pero te encuentras a Crystal y tienes que acabar con ella. Baja las escaleras y pulsa el botón verde de la consola. Baja a toda velocidad por la escalera de caracol que llevan al túnel. Monta en el coche y espera uno de los finales en los que reconoces tu pertenencia a los Nexus 6 y decides vivir tus cuatro años restantes junto a Lucy muy lejos de allí.

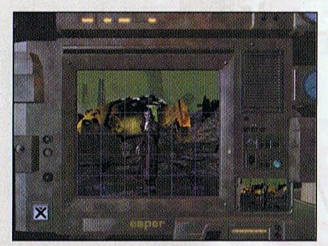
Opción B: La llamada es de Crystal, Hécuba/Dektora o Clovis. Sigues sus instrucciones dependiendo de si quieres acabar reconociendo tu pertenencia a los Nexus 6. Esto implica irte por los subterráneos hasta el vertedero, o sea, que tendrás que volver a la sala del cruce en forma de X y salir esta vez por el túnel de la zona superior de la pantalla. Sigue por la parte de abajo del camino.

ZONA DE NIEBLA

Acaba con todas las ratas que aparezcan y sigue a la izquierda para llegar hasta el vertedero. Aquí los caminos se bifurcan enormemente y las posibilidades son varias.

• Si has hablado por videoteléfono con Crystal: ella te estará esperando a la entrada del vertedero y continuaréis juntos. Al llegar a una





pequeña sala echa un vistazo a tu alrededor hasta que veas una caja con una luz roja. Pulsa sobre ella un par de veces para desactivarla y asegúrate de hacerlo antes de que Crystal pase por delante de ella. Sigue avanzando y pulsa sobre Maggie, la perra de McCoy, para evitar morir reventado por la bomba que Radik le ha puesto. Continúa avanzando hacia el Autobús Lunar y acaba con Sadik en cuanto le veas. Entra en el autobús y habla con Clovis. Al salir de allí te encontrarás a Crystal y automáticamente acabará el juego con Roy McCoy convertido en todo un experto Blade Runner y a punto de cambiar la compañía de su perra Maggie por la no menos estimulante de Crystal.

• Si no has quedado con Crystal: tendrás que acabar con ella en cuanto puedas. Avanza hacia el bus lunar cuando lo hayas hecho y habla con Sadik que te pedirá algo para reparar los motores de la nave. Si no lo consigues no podrás entrar ni hablar luego con Clovis. Si miras a tu alrededor verás que en la izquierda, casi en el borde de la pantalla, hay un objeto enterrado en el suelo. Cógelo y dáselo a Sadik. Entra en el autobús para reunirte con Clovis y los replicantes restantes. El juego volverá a terminarse con una secuencia automática en la que verás despegar la nave.

Esta última parte del juego puede a su vez cambiar completamente si, aún matando a Crystal, decides acabar después con todos los replicantes. En esta versión te encontrarás a Gaff al salir del autobús lunar que te preguntará sobre el cuerpo de tu compañera. Tú, sabedor de tu delito y puede que hasta de tu pasado, le mentirás y le dirás que fueron los replicantes. Gaff comprenderá todo y te dejará en paz, aunque siempre sabrá que eres un replicante.





TOTAL ANNIHILATION

El futuro en el que la guerra toma protagonismo

Cuando «Total Annihilation» llegó a nuestra redacción muchos pensamos que sólo se trataba de otro juego de estrategia en tiempo real que pretendía aprovechar la línea marcada por «Red Alert». Tan sólo unos minutos después comprobamos que su jugabilidad, calidad gráfica y aptitudes estratégicas le convertían en uno de los mejores de su género. Aquí os ofrecemos unos consejos para que podáis avanzar con los mínimos problemas a través de las 50 misiones de las que consta el juego.



BANDO ARM

Misión 1.

Se trata de una misión bastante sencilla. El único objetivo es llegar cerca del puente Galáctico situado en el norte del mapa. Las unidades enemigas no son muy numerosas y pueden servir para practicar los ataques por grupos.

Misión 2.

En ella comenzarán nuestros primeros pasos como constructores







de unidades. Una vez conseguido un número razonable de Kbots, no habrá mas que avanzar hacia el Sur, cruzar el río y acabar con la base enemiga... si nos dejan.

Misión 3.

Un grupo de unidades araña ha sido capturado y es nuestro deber, como todo buen comandante, proceder a su rescate. Lo primero es seleccionar a las tres arañas y moverlas lo más al norte para evitar ser dañadas (hay que recordar que las arañas no causan daño a los enemigos, sino que los paralizan). Tras esto deberemos dirigirnos con todas las unidades en su busca y regresar con ellas al punto de origen.

Misión 4.

Nada especial que comentar: destruir, destruir y no ser destruidos. Es necesario construir una base (preferiblemente en el lugar donde se comienza) y agilizar la construcción de kbots para atacar con garantías la base situada el la zona Oeste.

Misión 5.

Los objetivos sufren aquí el primer cambio radical. Ya no todo es destruir, siendo necesario hacer uso de una habilidad importantísima del comandante: la captura. Primero, despejaremos la zona delimitada por el mar para después acudir a la isla del Sudoeste y capturar el Puente Galáctico. Consejo: unas cuantas oleadas de Tritones a la isla no son mala idea.

Misión 6.

Nuestro protagonista comienza sus andaduras en una solitaria isla que deberá convertirse en todo un fortín. Recuerda que se trata de un lugar con vientos de gran velocidad y escasos recursos minerales. Construye dos plantas navales (una a la derecha y otra a la izquierda)

y espera a tener una buena flota para salir a investigar...

Misión 7.

Un extractor de minas avanzado será el centro de nuestros cuidados; si es destruido, la misión fracasa. Es una de las primeras fases con cierta complicación, ya que los ataques marítimos comienzan muy pronto. Mientras que en tierra construimos el máximo de generadores de energía y metal, en el agua deberemos prepararnos para continuos ataques. Construyendo tres plantas navales (dos en la bahía y una en la zona Este) las posibilidades de éxito son mayores. Recuerda: la rapidez en crear defensas es clave.

Misión 8.

De nuevo una fase acuática y esto, por norma general, es sinónimo de mayor dificultad. Deberemos ir tomando islas poco a poco hasta llegar a la isla superior y capturar, ¿os suena?, otro dichoso Puente Galáctico. El verdadero peligro es esta última parte, por el especial cuidado que se debe poner en el ataque.

Misión 9.

De nuevo vuelta a la tierra firme... aunque el verdadero protagonista de esta misión no es el suelo, sino el cielo. Construye un par de láser towers en los extremos de la meseta donde se concentren los Kbots enemigos y comienza la construcción aérea. Construye primero las unidades de fuego directo y después los bombarderos. Cuando las unidades superen la docena puede comenzar la verdadera batalla. Recordar que no se debe destruir la planta hidráulica con los bombarderos.

Misión 10.

El primer paso a realizar es ordenar a los Zippers reagruparse con







el resto de unidades. Hecho esto, procederemos a construir nuestra base en el Sudeste del mapa sin olvidarnos de construir unidades aéreas. Las dos arañas iniciales pueden paralizar unidades Core para que nuestro comandante las capture; éste es un método fácil de ampliar nuestro ejército.

Misión 11.

La energía, a diferencia del metal, no será un recurso escaso en esta zona. Aún así no tendremos grandes problemas para construir un laboratorio de vehículos y una torre de radar, sin olvidarnos de aprovechar la energía geotérmica que se nos ofrece. Si a las unidades terrestres añadimos cierta ayuda desde el cielo, las cosas serán mucho más fáciles.

Misión 12.

Un extractor avanzado es el objetivo de esta difícil misión. Para mayor dificultad, su presencia pasará inadvertida a los efectos del radar. La solución a todos nuestros problemas es construir sin cesar y mandar ataques esporádicos que debiliten sus fuerzas.

Misión 13.

El punto de inicio es un buen lugar sobre el que edificar nuestra base, aunque conviene recordar un apartado de especial importancia: si concentramos nuestros esfuerzos en conseguir unidades terrestres cometeremos un grave error. A mitad de mapa, el terreno sufrirá una elevación infranqueable para este tipo de ejército. Los bombarderos pasan a ser la base de nuestros ataques.

Misión 14.

Se trata de atacar una base dotada de unas defensas muy potentes. Cañones de plasma, tanques y pulverizadores forman una barrera

difícil de superar. A todo esto hay que añadir las bien llamadas bombas móviles repartidas por todo el mapa. Las unidades Merl son una gran ayuda para acabar con sus defensas desde la lejanía.

Misión 15.

En esta ocasión no será necesario acabar con todas las unidades enemigas para finalizar con éxito la misión. Después de un viaje a través de un puente galáctico, nuestro protagonista llega para encontrar al único sobreviviente de un ejército atacado. Para poder avanzar sin problemas será aconsejable el uso del arma Desintegradora, especialmente al enfrentarnos a cuatro torres láseres.

Misión 16.

Entre nuestro territorio inicial y la zona enemiga hay un sólo pasillo de acceso. Esto nos obligará a construir unidades aéreas que arrasen las defensas terrestres y así poder introducirnos con el grueso de nuestro pelotón y librar una dura batalla. Una vez que consigamos todo esto, el resto será pan comido.



Misión 17.

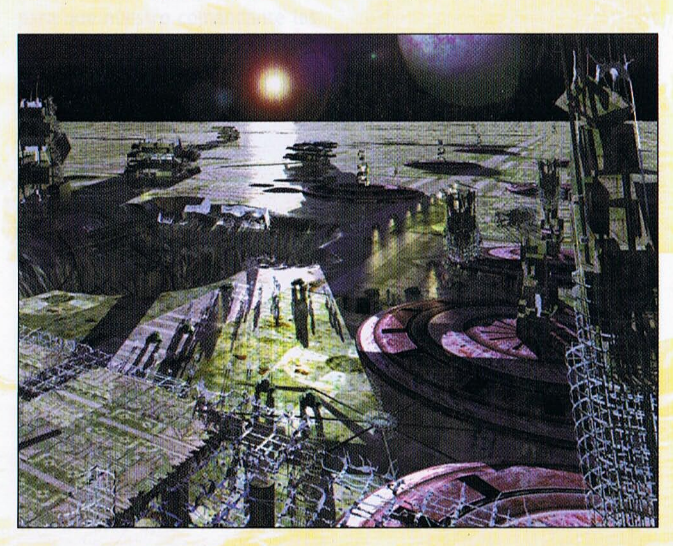
El Core está construyendo una lanzadera de misiles nucleares que debe ser capturada para garantizar la seguridad de los nuestros. Desde nuestra pequeña base en el Sur deberemos combinar sabiamente fuerzas navales y aéreas para conseguir óptimos resultados. Tan sólo hay que dejar intacto el objetivo ya que de otro modo el comandante podría resultar dañado.

Misión 18.

Ojo por ojo y robot por robot. El ejército enemigo ha capturado a varios de los nuestros y nosotros vamos a presenciar su ejecución. No hay salvación posible para todos ellos, así que solo queda la venganza. Dos estrategias: esperar su llegada o avanzar en su busca. Ambas deben producir resultados similares, la victoria.

Misión 19.

El noreste da cobijo al grueso del pelotón enemigo. Entre sus unidades cabe destacar un cañón de largo alcance que deberá ser destruido sin mucha demora. El terreno despejado y falto de dificultades



CONSEJOS GENERALES

•Los mejores lugares para comenzar la construcción de nuestra base son los extremos de los mapas. Es una buena táctica construir hileras de generadores siguiendo los límites de este, así sabemos que solo podrán ser atacados por uno de los lados.

•El metal es el bien más escaso por lo que dominar la mayoría de los yacimientos supone una ventaja innegable. En partidas individuales y, sobre todo, en Escaramuzas o modo Multijugador es vital explorar desde el principio para hacerse con ellos.

•A diferencia de otros juegos de estrategia, no es muy aconsejable concentrar unidades y construcciones como si estuviesen en una lata de sardinas. Expandirse es bueno; engloba bajo nuestras fronteras mayor número de yacimientos y fuentes de energía, hace más complicados los ataques aéreos rivales y evita el riesgo de que una bomba nuclear acabe con medio ejercito.

•Durante las primeras partidas es lógico proteger al comandante hasta tal punto que no tenga que hacer uso de sus armas, pero eso es desaprovechar algunas de sus cualidades. Su arma desintegradora es, con diferencia, la más devastadora de todas y, en circunstancias particulares, puede hacer mucho, mucho daño al ejercito rival. Aprender a usarlo sin arriesgar su integridad es un factor determinante. Por cierto, solo recordar que el arma en cuestión consume mucha energía, así que si no se dispone de esta es mejor protegerlo.

•Cuando las defensas enemigas sean muy fuertes y la orografía lo permita, existe una unidad que puede decantar la partida hacia nuestro bando. Se trata del cañón "Big Bertha". Su radio de alcance es elevadísimo y permite grandes daños sin movernos de nuestra base. Además, la única defensa posible contra ella es atacar para destruirla. Tal es su potencia que las partidas en red pueden quedar desvirtuadas con su uso; incluso puede ser recomendable desactivarlas.

•El uso de acciones encadenadas es vital para un control absoluto de la partida. Por ejemplo, tras un duro enfrentamiento, y ante la falta de metal, queremos recolectar la chatarra producida. Hacerlo

orográficas se torna propicio para una guerra de tanques..., aunque no es la única posibilidad.

Misión 20.

El mapa protagonista de este capítulo consiste en una serie de cordilleras que obligan a nuestras unidades a avanzar en zigzag. En cuanto a metal, los restos de una antigua batalla son suficiente fuente de abastecimiento, así que la construcción avanzará sin problemas. El mayor obstáculo que nos encontraremos serán varias unidades móviles lanzadoras de misiles.

Misión 21.

Desde el comienzo, el enemigo contará con un gran potencial de construcción. Una planta aérea, un laboratorio Kbot, una fábrica de vehículos y muchos constructores son tan sólo parte del comienzo. La construcción de cañones de largo alcance (nivel 1 y 2) aumenta bastante las probabilidades de éxito.

Misión 22.

La estructura de esta fase recuerda vagamente a la misión número 13. A mitad de mapa aparece un





canal marítimo que impide el avance de las unidades terrestres, así que es mejor comenzar sabiendo la necesidad de utilizar unidades aéreas. Consejo: las bombas móviles también pueden cruzar el citado canal.

Misión 23.

La mejor forma de garantizar un resultado positivo es combinar de una forma apropiada los tres tipos de fuerzas. La naval será la principal; las unidades aéreas un soporte esencial y las terrestres (Jammers y Tritones) el golpe definitivo.

Misión 24.

No se trata de una misión de excesiva dificultad, sin embargo, será necesario emplear bastante para finalizarla. El objetivo final es dirigir al comandante hasta el centro de la plaza de operaciones para lo cual será necesario destruir primero un elevadísimo número de defensas y unidades. Los Merls son muy efectivos para estos casos.

Misión 25.

Después de tanto esfuerzo no es momento para rendirse. Se trata, como es lógico, de una batalla épica





en la que sólo puede haber un vencedor. Al encontrarnos sobre suelo metalizado no sufriremos en un ningún momento falta de dicho recurso. Podremos intentar un ataque desesperado, aunque es más recomendable minimizar sus defensas con armas de largo alcance, por ejemplo Big Berthas.

BANDO CORE

Misión 1.

El comandante, alma de nuestro ejército, ha sido desactivado por el enemigo y todas nuestras unidades deben intentar devolverle a la actividad. No es posible construir ningún tipo de unidades, por lo que deberemos conformarnos con las unidades iniciales para llegar hasta él. No entraña mucha dificultad.

Misión 2.

Un mini-laberinto de metal esconde en su corazón el centro de operaciones enemigo. Dada la estrechez de los pasillos, aparece un problema a tener en cuenta: la chatarra que producen nuestras unidades destruidas imposibilita el





avance a los demás. Para ello deberemos usar la opción "Atacar" manual que nos permite dirigir el fuego al lugar exacto que deseemos. Cuando la chatarra moleste, unos disparos despejarán el camino.

Misión 3.

Una autopista interespacial está siendo atacada. Muchas de las unidades enemigas están situadas a los lados de ésta y con un par de fábricas de vehículos y un radar no habrá escondite posible. Lo comentado en el párrafo anterior sobre la chatarra, se debe aplicar.

Misión 4.

La apariencia de esta fase es similar a la de las tres anteriores, aunque con una diferencia en su objetivo: en el centro del mapa hay un Puente Galáctico que espera ser capturado. Al igual que en la fase II habrá que poner especial atención en la chatarra producida por la destrucción de las unidades.

Misión 5.

Las imponentes estructuras metalizadas de fases anteriores han sido sustituidas por paisajes exteriores. Cuando antes bastaba con







colocar un extractor de metal para obtener resultados; es necesario explorar en busca de filones.
Las tropas iniciales se reducen a una sola unidad (el Comandante), por lo que habrá que tener cuidado de no cruzarse con varios enemigos simultáneos durante los comienzos. La complicada orografía y la resistencia de los vehículos enemigos convierten a esta fase en un hueso duro de roer.

Misión 6.

En esta ocasión gozaremos de la tranquilidad necesaria para poder crear nuestro ejército. Además, el hecho de estar rodeados de lava incandescente garantiza que nadie nos atacará por esa zona. A todo esto hay que añadir que no hay filones de metal, sólo grandes piedras que recolectar.

Misión 7.

Lo primero que aparece ante nuestros ojos son tres yacimientos que alegran nuestra existencia, especialmente después de una fase en la que la escasez era la nota predominante. Una vez reducidos a cenizas todos los kbots que osen





atacarnos, la paz se adueñará de este inhóspito territorio. Los cuatro extractores de metal avanzados a capturar están en el norte, tras una lengua de fuego. Pista: un par de Punisher bajo esta línea causará estragos.

Misión 8.

De nuevo hay que capturar un Puente Galáctico. Hasta la mitad del mapa no encontraremos numerosos oponentes por lo que dedicaremos nuestras energías a edificar; sin olvidarnos de las centrales geotérmicas que tanta energía producen. La única dificultad estriba en superar los dos "pasillos" naturales vigilados por torres de láser (sencillas y dobles).

Misión 9.

Tras recibir ligeros daños por parte de dos Kbots enemigos, observamos que se trata de una isla. !Rápido!, no perdáis el tiempo construyendo vehículos o robots, dedicad vuestros esfuerzos a conseguir una buena flota de barcos (si es necesario el Comandante debe

AHORA, UNA DE TRUCOS

Para los que no tengan paciencia, tampoco podemos olvidarnos de suministrar esas claves que les permitan llevar a cabo las misiones con mayor facilidad. La forma de activarlos es pulsar el Enter y teclear:

+ATM: Incrementa las posesiones de metal y energía en 100 cada uno.
+RADAR: Hace visibles en el mapa todas las unidades existentes.
+DOUBLESHOT: Duplica el daño producido por nuestros ataques.
+CONTOURx: (x es un nº entre 1 y 5). Muestra mallas 3D en el mapa.
+DITHER: Hace desaparecer la zona gris del mapa no visible.
+NOWISEE: Muestra todo el mapa.
+KILL: Mata a TODAS las unidades.
+CLOCK: Muestra el reloj del juego.
+SHADOW: Desactiva el sombreado.
+CDSTART: Arranca la música del CD.
+VIEWx: Ver la batalla desde el punto de vista del jugador x.
+CONTROLx: Cambia el bando con el jugador x.
+IWIN: Victoria del escenario.
+SING: Las unidades cantan al recibir las órdenes.
+SWITCHALT: Permite moverse entre pellotones con la tecla #.



ayudar en su construcción). Una vez superado este duro principio las dificultades serán menores. Consejo: en el sudeste del mapa se encuentra una isla con grandes riquezas energéticas.

Misión 10.

Los ataques marinos tardan más en llegar pero, por si acaso, nuestro consejo sigue siendo construir barcos lo antes posible. Con un par de fábricas a cada lado de la isla será suficiente. La parte superior, que debemos flanquear para cumplir lo objetivos, está repleta de unidades de gran potencia.

Misión 11.

Es una misión atípica, ya que se exige la captura de un Kbot enemigo. Para llegar hasta él es recomendable usar la zona Norte del mapa como base de nuestros generadores energéticos. Su número deberá ser elevado,y el espacio disponible también. El momento clave se produce cuando el comandante desembarca en la isla del Sur en busca del Zeus. Habrá que ser rápido para que nuestro jefe no lo destruya.

Misión 12.

¡Será por agua! De nuevo comenzamos en una isla con dos objetivos

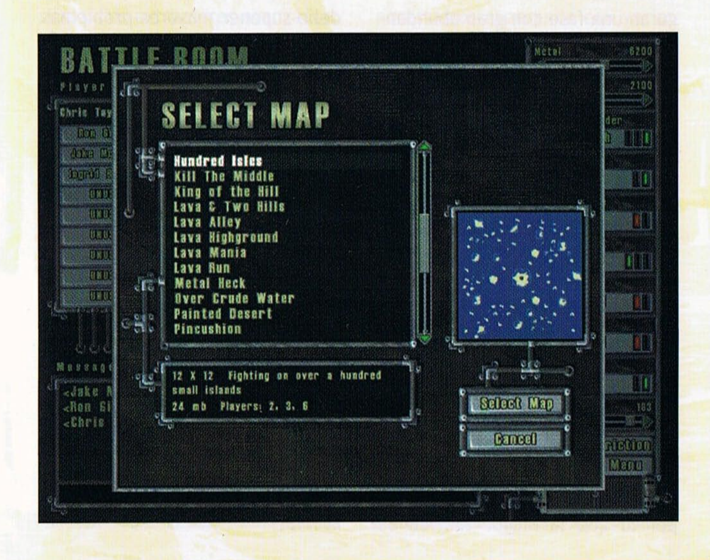
diferentes: capturar un Puente Galáctico y llevar al Zeus hasta él. Es recomendable construir unidades aéreas que despejen la isla del norte, precisamente aquella en la que se encuentra el puente.

Misión 13.

Comenzamos con un Zeus enemigo a nuestro lado, pero habrá que reprimir los instintos asesinos del comandante si no queremos dañar el atlas que también se encuentra cerca. Como no podremos construir nada, habrá que utilizar esta unidad aérea para trasladar al comandante a otra isla. Una vez en ella, se tratará de una guerra desigualada: nuestro protagonista contra todo un ejército enemigo. Lo que ellos no saben es que el primero cuenta con un arma especial. El arma D.

Misión 14.

¡Tierra a la vista! Por ahora podremos olvidarnos del líquido elemento y volver a pisar tierra firme. Nos encontramos ante una fase extraña, cuyos escasos enemigos se convierten en blanco fácil de nuestras unidades. La ausencia de







metal obliga a echar mano de los convertidores.

Misión 15.

Los dos filones que podemos encontrar cerca del comandante auguran una fase con gran abundancia de metal, lo que nos permitirá construir sin gran dificultad. Habrá que capturar la "Big Bertha" situada en el Este para, posteriormente, destruir el Annihilator enemigo. Lo primero requiere cierto tino ya que las unidades tienden a dispararla en cuanto pasan cerca. La solución es destruir las defensas que la rodean para luego rematar la faena con el comandante. Echo esto, sólo queda construir un radar avanzado y disparar sin compasión. El Annihilator acabará cayendo.

Misión 16.

Los ataques iniciales son durísimos por lo que la mejor táctica es construir defensas y huir hacia el sudoeste. Si se supera este crítico momento, con un ejército medianamente poderoso atacaremos la zona norte y capturaremos por fin el Puente Galáctico. Esta fase no debe suponer mayores problemas que los comentados.

Misión 17.

El agua vuelve a convertirse es campo de batalla y, como ya hemos comentado anteriormente, hablar de agua es hablar de fases complicadas. Nuestro territorio inicial se limita a una isla; el del enemigo engloba cuatro. Nuestras tropas iniciales son escasas; las del enemigo devastadoras. Si a esto le unimos tempranos ataques y desembarcos, la dificultad queda bastante clara. Serán necesarios varios astilleros simultáneos (al menos cuatro) y grandes dosis de paciencia para limar el terreno al rival.

Misión 18.

Siendo el objetivo final destruir una central energética de fusión, nos encontramos ante una de las fases más difíciles de dominar y, como no podía ser de otro modo, el H20 es nuevamente el protagonista. La complicación citada se centra en un amplio grupo de submarinos que vigilan los alrededores de la isla con intenciones poco amistosas. En cuanto construimos un astillero, sus torpedos hacen temblar sus cimientos, por lo que una estrategia adecuada puede ser construir primero la planta de fusión y dos extractores avanzados, situar unidades con misiles en la orilla atacando continuamente distintas zonas y, después de grabar la partida, intentar la construcción del astillero. Si se consigue, fabricar submarinos a toda velocidad (ayudados por el Comandante) hasta acabar con sus "colegas" rivales. El resto es todo vuestro.

Misión 19.

Su desarrollo, más que a una guerra, recuerda a un juego de niños. El objetivo final es impedir que ningún barco llegue a tocar la parte superior del mapa. Para ello es imprescindible dividir la tropa inicial en dos y tapar los pasillos de izquierda y derecha. Los siempre útiles "Snakers" se convierten ahora en imprescindibles, así como los torpederos acuáticos. Cuando todo parezca ganado llegará la sorpresa del bando Arm: un gran escuadrón de unidades aéreas arrollará todo nuestro ejército si no estamos esperando con varias defensas antiaéreas. El que avisa no es traidor.

Misión 20.

Ya que debajo de la isla inicial existe una total tranquilidad, es recomendable usar esta zona para construir generadores de energía acuáticos en gran número. Como









complemento, es casi imprescindible la construcción de convertidores. Así, nuestras necesidades de metal y energía quedarán cubiertas... o casi. En cuanto a la lucha en sí, después de la experiencia adquirida no deben surgir demasiados problemas.

Misión 21.
Aunque el objetivo sea de lo más habitual (capturar el eterno Puente Galáctico) se ha introducido un matiz novedoso. Habrá que hacerlo antes de que este explote. El elevado número inicial de unidades y la cercanía del objetivo ofrecen unas facilidades poco lógicas si pensamos lo cerca que estamos del final.

Misión 22.
Nuestro amplio abanico de construcciones disponibles queda limitado a una sola: generadores de energía solares. ¿Qué hacer al principio?, pues construir unas cuantas para que el comandante pueda usar con soltura su arma Desintegradora con los enemigos que encuentre en su camino en busca de un cañón "Big Bertha". Es recomendable avanzar en zigzag para esquivar así sus demoledores disparos.

Misión 23.
Aquéllos que pretendan acabársela en un cuarto de hora, que se olviden del tema porque se trata de una batalla con mayúsculas. Las unidades enemigas se encuentran situadas el zona elevada y eso supone un handicap añadido en los ataques terrestres. Serán necesarios muchos y continuos ataques por todos los frentes para abrir brecha y adentrarse en su centro de operaciones. Por tener, tienen hasta un buque

de nivel 2 en tres metros cúbicos de agua.

Misión 24.
Comenzamos en una pequeña meseta del centro del mapa, rodeados de cientos de unidades enemigas con un único propósito: sobrevivir. Para ello, serán necesarias múltiples defensas terrestres y aéreas en los bordes de la misma. Poco a poco,y con vehículos de nivel 1 y 2, podremos ir extendiéndonos hasta abarcar todo el mapa.

Misión 25.
La mejor forma de comenzar es huir hacia el Sur, mucho más tranquilo, y comenzar allí el duro trabajo. No será muy difícil conseguir un buen ejército, pero "buen ejército" no basta. Hay que conseguir "El Ejército", ya que el número de unidades enemigas es desorbitado. Paciencia, paciencia, y... paciencia.

NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS

Los señores de Cavedog, muy listos ellos, no han querido lanzar el juego sin más.
Desde el mismo instante en que acabaron el programa se pusieron manos a la obra para mejorar esta obra maestra. Los resultados son muy variados. Por un lado, han creado un parche o, mejor dicho, actualización (ya que el juego original no presentaba fallos aparentes) en el que han añadido todas aquellas cosas que se ocurrieron a posteriori. Éste se encuentra disponible en Internet (en la dirección: *www.totalannihilation.com*) y mejora aspectos como la I.A. de las escaramuzas, permite la inclusión de nuevas unidades, acepta jugadores controlados por la máquina en partidas multijugador y cambia, para mejor, algunos aspectos del elegante interface.
Por otro lado, también es posible bajarse nuevas unidades (para lo cual es requisito imprescindible haber instalado previamente el parche) que ampliarán la diversión a aquellos jugones que se conozcan de memoria las incluidas con el original.
Por último, cabe la posibilidad de añadir nuevos mapas o crearlos de manera propia con un mapeador creado a tal efecto. ¿Qué más decir?, las posibilidades que nos brinda este «Total Annihilation» son casi infinitas...

REDLINE RACER

Lo importante sí es ganar

Es cierto que «Redline Racer» es más un arcade que un simulador, pero en el mayor nivel de dificultad, las habilidades y malas artes de los pilotos controlados por el ordenador hacen necesaria esta Guía Práctica para saber por dónde atajar y cómo afrontar cada curva con la intención de enjugar esa ventaja que creen tener los pilotos informáticos.







Vamos a empezar dando un repaso a cada circuito en particular para que sepas cómo desenvolverte en el apasionante mundo de las dos ruedas que supone «Redline Racer», para seguir describiendo cada uno de los equipos que puedes elegir y las motos con sus propias características, y terminar con unos consejos generales sobre el juego. Pero vamos a poner manos al manillar, y empecemos.

LOS CIRCUITOS

SANDY COVE

Este circuito se desarrolla por la playa, pero los obstáculos parece que están puesto a mala idea justo en el camino de las trayectorias de recuperación del equilibrio de la moto. La salida de meta es la recta de playa. Procura pasar por el angosto paso entre la primera piedra y la pared porque así podrás seguir recto hasta la entrada al cañón, una curva que es menos difícil de lo que parece a primera vista, pues si la coges por el interior puedes pasarla en 5ª.

A mitad del cañón hay que frenar para ir adaptando la suspensión al terreno bacheado de la zona de la bahía, que empieza por una serie de curvas de 3ª y tras pasar la meta volante tendrás fáciles curvas abiertas entrelazadas que pueden sortearse trazando en recto. Este pequeño descanso llega a su fin con una curva de derecha que no conviene tomar por el interior, pues está lleno de piedras.

Luego viene la curva más complicada, a la izquierda y muy cerrada, pero te puedes arriesgar a tomarla en tercera si tumbas a tope la moto y te apoyas en el muro de salida. A continuación, se abre a la derecha una curva muy prolongada, pero fácil de tomar manteniendo

un buen rato la moto inclinada. La siguiente curva a la izquierda hay que tomarla por dentro para coger la mejor trayectoria de entrada al segundo cañón, que da paso a la zona de playa, donde se puede ir a tope pero alternando el manillar a izquierda y derecha hasta el límite y con un cambio muy rápido para zizzagear aprovechando la superficie deslizante de la arena.

ORCHARD LANE

Entras en la campiña y hay que olvidarse del consejo de emplear los bordillos para acelerar la moto o hacerla saltar, porque en este circuito los muros y la hierba de los laterales son criminales para tu moto, y siempre se debe procurar ir por el centro de la calzada que es de las más estrechas.

Tras pasar por la línea de meta, un par de curvas en S muy fáciles de tomar con el acelerador a fondo, pero hay que frenar levemente a la salida de la última (ya en el barranco) para no chocar contra el muro situado a la derecha de la primera meta volante. Empieza una zona en pendiente muy rápida con curvas muy prolongadas pero bastante abiertas.

Cuando te acerques al badén, tómalo por el centro, porque de lo contrario el salto terminará en la pared del cañón. Siguen unas curvas rápidas enlazadas y tras la tercera serie una chicane muy peligrosa rodeada por muros que antecede a la segunda meta volante. Tras una curva de izquierda rápida, comienza una subida que gira repentinamente al entrar en un cañón que se puede pasar casi a tope, pero con la precaución de salir totalmente recto para el descenso de una serie de curvas que deben trazarse en línea recta.
A continuación, una curva de izquierda muy cerrada y con un badén que hay que controlar para no estamparse contra el muro. Ves la puerta de la tercera meta volante y hay que frenar, meter 2ª y tumbar la moto para evitar el saliente que hay en el muro. Por último, un cañón a pasar por el centro a tope y la rápida zona del bosque, en la que sólo debes frenar antes de atravesar la línea de meta, pues tras ella hay una pared muy cercana al asfalto.

LE GRAND BLANC

La nieve asusta, pero sin embargo será tu mejor aliada en un circuito muy engañoso, puesto que la zona libre de nieve es casi siempre la peor trazada y por lo general el mejor consejo que se puede dar es ir por la nieve para abrir bien las curvas. Además, la mayor parte de los muros no son peligrosos y ayudan a estabilizar la moto.
La salida en bajada es muy rápida, siempre siguiendo el consejo de emplear la zona de nieve para efectuar las aperturas necesarias. Las dos primeras curvas deben tomarse en 3ª y cuando llegues al badén, hay que frenar, porque si das un salto demasiado alto terminarás hasta fuera del mapeado de texturas.





Verás carteles de 30 mph, pero tú ni caso, y sube a tope hasta que veas el cartel de la primera meta volante, momento en que debes frenar en seco, pues hay una curva de izquierda muy cerrada franqueada por un muro mortal.
Se inicia una bajada a toda velocidad por la nieve y tras pasar por debajo del puente llegas a la segunda meta volante. Tras ella, las tres siguientes curvas son fáciles, pero una pendiente anuncia la llegada de una cuarta curva que es la más difícil del todo circuito, muy cerrada y sin visibilidad, hay que frenar, tumbar la moto del todo y, sin acelerar, dejarte llevar por la inercia de la pendiente. Entras en una bajada muy estrecha, pero bien señalizada en la que ahora sí te recomendamos que cumplas las indicaciones de 30 mph. La zona del acantilado es muy larga y rápida, pero el más mínimo toque con la barandilla te puede tirar. Tras la tercera meta volante, el circuito se abre en una zona casi recta y muy rápida hasta la línea de meta.

MOUNT ETIENNE

La estrechez de los grandes cañones de este circuito es lo más

preocupante, porque en ellos no sirve el truco de ir por la nieve, puesto que hay grandes montones acumulados y la moto se atasca.
La cosa empieza bastante bien, puesto que la salida es en bajada y con la calzada muy abierta. No hay problema en tomar los dos badenes a fondo. Tras una larga recta, la señal del fondo de curva a la izquierda indica la entrada en el primer gran cañón. Una empinada cuesta termina en una complicada curva a la izquierda que hay que tomar en 1ª y con mucha calma para no hundirte en la nieve.

La siguiente es una curva a la derecha en 3ª y frenando a la salida para alejarse del muro. Sigue una larga curva de 4ª velocidad y las señalización avisa de una curva a la derecha que hay que tomar en 2ª sin acelerar, basta con dejar caer la moto. Una larga semi-recta en ascensión que se cierra en una violenta curva a la derecha a sortear por el interior en 2ª.
Tras otra recta, entras en el túnel, con una primera curva a la izquierda tan fácil como complicada es la siguiente, que se cierra sin dejar visibilidad y hay que pasar en 1ª sin



acelerar, pues a continuación hay un pequeño salto para salir del túnel. Otra recta te abre la salida del gran cañón con un peligroso muro a la derecha, una curva de izquierda en 4ª y luego una hacia la derecha en 3ª y vigilando el bache que te puede hacer chocar contra las señales. Tras atravesar la tercera meta volante, una bajada a la derecha muy rápida y luego hay que aflojar hasta 4ª con el descenso hacia la izquierda tras el que se esconde la angosta entrada al segundo túnel, mucho más sencillo que el primero. Tras dejarlo atrás, tres series de curvas en S muy rápidas para llevarte hasta la meta.

CASTLE RACE WAY

Bueno, por fin un circuito profesional. Excelente asfalto y pianos que puedes aprovechar para entrar por el interior de las curvas. No te confíes, porque combina zonas muy rápidas con series de curvas muy cerradas, chicanes, horquillas y curvas en U.

La salida tiene una curva fácil si pasas por el piano y tras recuperar la verticalidad de la moto hay que frenar al llegar a una curva a la izquierda muy cerrada, y no es mala idea cogerla por el centro para no salirte hacia el complicado exterior. Luego vienen dos curvas rápidas de derecha y otra vez te encuentras con una curva en U, más cerrada que la primera, por lo que el truco es meter 1ª y dejar caer la moto hasta la salida de la curva.

Podemos recuperarnos del esfuerzo con una curva abierta a la derecha a fondo y dos curvas en 3ª entrando en ambas por el interior.

La meta volante abre la zona más veloz del circuito, y tras una izquierda en 4ª, ir a fondo por todo el cañón artificial hasta llegar a un badén, que no se debe tomar a más de 200km/h para no saltar



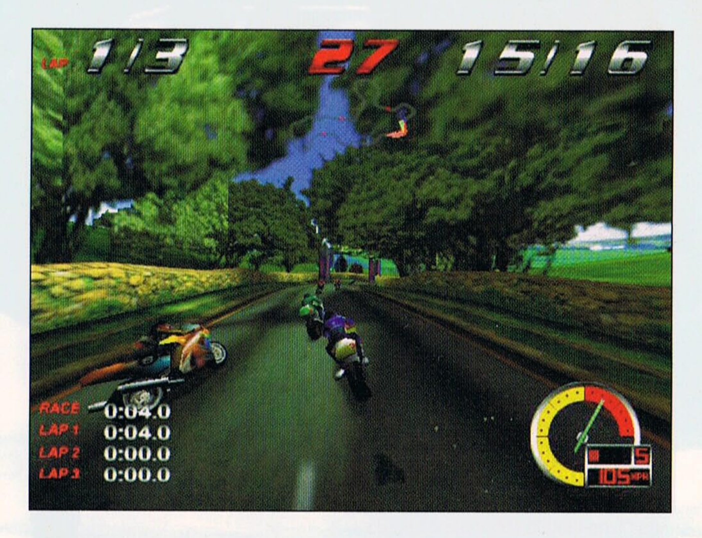




demasiado, puesto que a continuación viene una curva en L a atravesar por el interior sin perder de vista el muro exterior. Ahora, una izquierda en 4ª, otra en 3ª y una serie de curvas alternas en 4ª hasta llegar a la recta que te lleva a la segunda meta volante. En la siguiente curva a la derecha, prohibido pisar el arcén, luego hay que trazar la chicane en recto y bloquear los frenos, para entrar en una curva en chicane muy cerrada que lleva hasta un par de horquillas en 2ª y frenando para no irte contra el exterior. Por último, una curva a la izquierda en 3ª y la entrada a la recta de meta.

EUROPA METROPOLIS

Circuito urbano que es al motociclismo lo que Mónaco a la F1. El asfalto es tan perfecto que apenas se puede frenar. Las vallas de protección, como si estuvieran electrificadas, porque el más mínimo roce supone la caída. En este circuito no tiene sentido la narración curva por curva, pues el trazado es de una concepción bien simple; continuas curvas cerradas en ángulos de 90 grados siguiendo un recorrido cuadriculado. Hay tres rectas en curva abierta, pero raramente se logra ir a tope. Sangre fría y una



memorización del asfalto al milímetro es la única fórmula para lograr la victoria. Te aconsejamos emplear la perspectiva subjetiva, pues es mucho más clara que la de persecución, que se ve muy afectada por los grandes edificios y la proliferación de puentes y anuncios publicitarios.

TUDOR HILL

Para los grandes entendidos, es el circuito más divertido. Una continua sucesión de curvas pegadas unas a otras donde las trazadas por el centro y el aprovechamiento de los arcenes para hacer botar la moto son las técnicas más empleadas. Con una moto de 250 cc., un buen truco es tener siempre el acelerador pisado a fondo e ir dando toques de freno mientras tumbas la moto ligeramente. Lo más peligroso son las puertas de las metas volantes, pues los pilares están muy cerca de la trazada. La visibilidad es excelente y siempre da tiempo a anticipar la frenada, con lo que no hay temor en ir a toda velocidad a pesar de que las rectas no parecen muy largas.
La primera bajada hacia la derecha a toda velocidad enlaza con

DECÁLOGO DEL MOTORISTA

1.- Pasas. Parece que no, pero pasas. No tengas miedo a las pasadas entre las motos. Eres tan estrecho que entras por lugares insospechados y de cada diez intentos de pasar entre dos motos pegadas, nueve terminan en éxito.

2.- Vuelca la moto lo menos posible. Muchas veces es mejor tomar el interior de la curva o frenar más, porque el inclinar la moto en superficies deslizantes es sinónimo de accidente.

3.- El turbo se recarga en las metas volantes y en la mayoría de los circuitos las distancias entre ellas son muy largas. Por tanto, ahorrar esta energía extra para las rectas, a la salida para adelantar o al volver a la moto tras una caída, son las mejores estrategias.

4.- Estudia cada circuito con lupa. En el máximo de dificultad, sólo aprendiendo hasta la posición de los árboles podrás anticipar lo suficiente los movimientos como para poder estar pendiente en exclusiva de los demás pilotos.

5.- Parece obvio decirlo, pero la elección de la moto determina el éxito de la carrera. No creas que la mejor de todas es siempre la más idónea; en circuitos muy enrevesados una aceleración excesiva os hará chocar continuamente.

6.- Utiliza los arcenes, pianos y badenes. Generalmente, te permitirán dar saltos con los que te ahorrarás molestas curvas, pero hay que conocerlos porque algunos de los comentados son auténticas trampas.

7.- Al subirte a la moto tras un accidente, tienes unos segundo, de total invulnerabilidad, así que no tengas miedo de meterte en medio de un pelotón para así alzarte con una mejor posición.

8.- Respecto a los controles, nada mejor que mantener siempre el acelerador a fondo, independientemente de que se esté frenando. Sólo en algunas curvas muy cerradas o lugares con nieve hay que soltar el gas.

9.- Las descripciones de los circuitos, cosa bastante evidente, cambian dependiendo de las prestaciones de la moto. Nosotros hemos empleado la Night Storm por ser el modelo intermedio.

10.- La aceleración y la velocidad punta ganan bastantes enteros con el cambio manual. Es mucho más incómodo que el automático, pero te permite exprimir el motor para tener mayor potencia en los momentos precisos o emplear el freno-motor para auxiliar a los frenos.

una semi-curva hacia la izquierda, tras la que hay que cortar un par de curvas por el centro.
Tras la meta volante, tres curvas en S también a recortar por el centro del asfalto abrasando los arcenes, una izquierda muy sencilla y luego dos algo más cerradas que las que has pasado.
Nuevas curvas en S que para ti como si fueran rectas, y las dos últimas metas volantes delimitan trazados con curvas alternas en las que sólo tu instinto para saber cuándo frenar te ayudará a llegar el primero a la meta, y así finaliza este circuito.

SEA FALL BAY

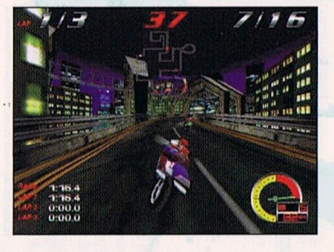
Como paisaje no está nada mal, pero si le preguntas a tu moto sobre las trampas de arena, el agua y el bacheado quizá prefiera los circuitos urbanos. No hay que confiarse por la amplitud de un trazado pésimamente delimitado y que cuesta mucho memorizar por la casi testimonial señalización. La superficie es tan irregular que en plena recta te puedes ver traicionado por un cúmulo de arena y salir volando por los aires.
La salida se inicia con una larga recta, la primera curva a la derecha es

coser y cantar, y la segunda tampoco es muy difícil, pero hay que tener cuidado con la roca que nos aguarda a la salida. Bordea la orilla sin acercarte al agua para no atascar la moto ni a las paredes para hacer que la arena lance la moto contra las piedras.
En la siguiente curva a la derecha tumba del todo la moto y atento a la puerta de la meta volante. A continuación, una recta que actúa a modo de trampa, pues tras un estrecho paso se esconde el peñón, que ya se ha cobrado bastantes carenados por ser casi invisible hasta que lo tienes encima. Una vez más, rodeas la orilla y entras en una zona de superficie criminal, llena de baches y con badenes que hay que coger por el centro para no terminar contra las vallas. Tras la meta volante y una curva a la derecha, los pilotes te pueden jugar una mala pasada en la lucha con los demás pilotos, por lo que es mejor dejar las pasadas para la larga línea recta que se debe seguir a pesar de los múltiples obstáculos. La última curva se debe coger en 3ª para poder enfilar el paso del túnel y llegar hasta el embarcadero.

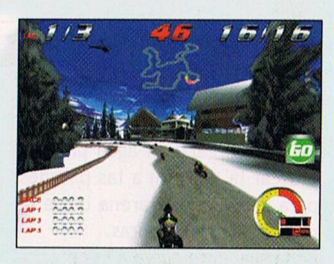
SIERRA DORADO Y DEVILS CANYON

Dos circuitos en mitad del desierto hechos para poner a prueba las prestaciones de las motos. Son tan fáciles que no se pisa el freno en ningún momento, y lo verdaderamente complicado es saber que con una sola caída ya es imposible ganar, porque los demás no van a cometer fallos.
Para ganar a las motos más potentes se puede arriesgar cortando por las zonas de grava para arañarle segundos al reloj o adelantar a los grandes pelotones que se suelen formar.









LAS MOTOS

NIGHT STORM K10

Cuenta con unas excelentes velocidad punta y aceleración, pero es poco manejable. La belleza de esta bestia metállica se basa en sus colores, y en el cuero. Es capaz de alcanzar 100 Km/h en tres segundos. Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:
Velocidad Máxima: 5
Aceleración: 3
Manejo: 4
Frenos: 2



TIAMOTO EDGE

Una buena forma de empezar el grupo de las máquinas más poderosas, es hacerlo con esta sensacional moto, que se adaptará perfectamente a la mayoría de los circuitos existentes.

Es el sueño de cualquier apasionado por la mecánica. Han sido necesarios 10 años de investigación para producir la moto más avanzada del campeonato. Su motor tiene capacidad suficiente para satisfacer a cualquiera que le guste llegar al límite.









Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:
Velocidad Máxima: 4
Aceleración: 4
Manejo: 3
Frenos: 4

B.F.B. Mk II

Es tan potente como las motos grandes, así que asegúrate de tener el pie bien puesto sobre los frenos (¡no tiene límite de turbo!). Justo cuando pienses que algo no puede llegar a mejorarse, esta moto lo conseguirá, con sus 185 cv de potencia le hacen ser una máquina difícil de dominar.

Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:
Velocidad Máxima: 6
Aceleración: 2
Manejo: 2
Frenos: 3

TIGER SHARK

Una gran velocidad punta, pero con escasa aceleración. La moto perfecta para correr por las anchas carreteras de Sierra Dorado. El aspecto exterior de la moto hará









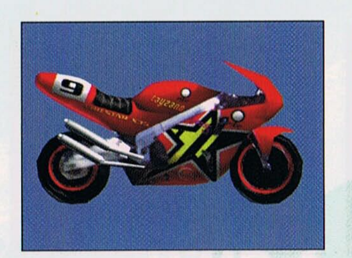
que tus contrincantes te tengan miedo, lo que te facilitará el adelantamiento en todo circuito.
Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:
Velocidad Máxima: 4
Aceleración: 1
Manejo: 1
Frenos: 2

FIRESTAR X35

Nació con el súbito deseo de servir únicamente para ganar carreras, así que elige esta moto y deja tirados a tus oponentes montándote en una de ellas. Posee una buena salida con una buena aceleración, aunque le falta velocidad punta. Es perfecta para recorridos sinuosos, pero en las curvas pierde todo su potencial.
Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:
Velocidad Máxima: 2
Aceleración: 1
Manejo: 4
Frenos: 2

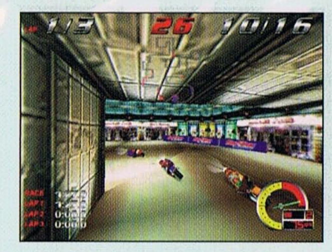
AVANTI

Esta moto se acomoda perfectamente a todo tipo de recorridos,









lo que le hace ser una competidora nata en su terreno.

El diseño de la curiosa Avanti no está directamente relacionado con su estilo, aunque posee una concepción del chasis que le supone estar perfectamente proporcionado, lo que le hace ganar enteros a la hora de hacerse con las victorias en todos y cada uno de los circuitos.

Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:

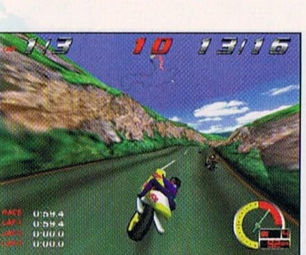
Velocidad Máxima: 2
Aceleración: 2
Manejo: 3
Frenos: 2

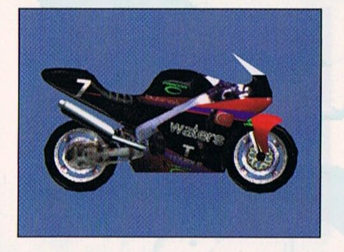
GX-96J

Esta moto posee todo lo que tiene la B.F.K. Mk II, pero mejorada en todos los aspectos. Con una GX-96J puedes ir subiendo el ritmo hasta donde te hayas puesto tus propios límites, sin que ello suponga llegar a los de la propia moto. Indudablemente, es la mejor de todas.

Sus características, puntuadas de 1 a 7, son:

Velocidad Máxima: 6
Aceleración: 6
Manejo: 5
Frenos: 4









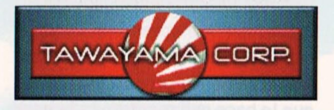
CSL LIGHTNING

Pude ser considerado lo mejor de lo mejor, una moto sin apenas fallos. Vencerás a cualquiera si eres capaz de dominarla.
La Lightning desafía las leyes de la Naturaleza, con una fuerza formidable que tenerá el respeto de los demás. Tu elección definitiva.
Sus características puntuadas de 1 a 7 son:
Velocidad Máxima: 7
Aceleración: 7
Manejo: 6
Frenos: 5



LOS EQUIPOS

TAWAYAMA CORP. (JAPÓN)



Éste es uno de los más recientes equipos del campeonato. Tawayama Corporation ha luchado duro para estar a la cabeza en lo referente a progreso tecnológico, ganándose así el respeto de todos sus rivales.


TAWAYAMA CORP. (JAPÓN)

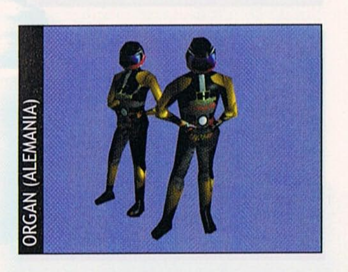




JORGAN (ALEMANIA)



El equipo alemán Jorgan basa toda su gran fuerza en entrenar perfectamente a sus pilotos. Solamente de esta manera se pude llegar a explicar que este grupo hayan conseguido numerosas victorias en los circuitos más complicados del mundo, con lo que se pueden considerar de lo mejorcito.



IMPALA RACING (EE.UU.)

El equipo estadounidense Impala Racing es el grupo mejor financiado de todos los que compiten en el campeonato, con lo que disponen tanto del equipo como de los pilotos mejores que se pueden conseguir gracias a su potente financiación, lo que le hace ser un "team" muy duro a la hora de ser batido.







LETALLE RACING (FRANCIA)



LeTalle Racing tiene una larga historia, constituyendo un formidable equipo durante los años 60
Ahora el equipo emerge de nuevo bajo una renovadísima dirección y con toda la experiencia que el tiempo les ha otorgado, lo que le hace estar por encima de los demás en cuanto a conocimientos.


LETALLE RACING (FRANCIA)


MCQUEEN (REINO UNIDO)

MCQUEEN (REINO UNIDO)

Luchadores incansables por el afán de conseguir el título, tienen una gran reputación entre los demás por su gran tenacidad.



N-TECH (EE.UU.)

Este equipo aprovecha el ser líder en producción mundial de motos


N-TECH (EE.UU.)





para alzarse con el primer puesto del campeonato.



REDLINE RACING (REINO UNIDO)

Este pequeño equipo fue fundado por expertos técnicos que en otros tiempos trabajaron en diferentes escuderías acuñando experiencia.




REDLINE RACING (REINO UNIDO)

TEAM DIAGGI (ITALIA)



Creado en 1.964 por el cinco veces campeón del mundo Robert Diaggi, tiene en su haber el valiosísimo conocimiento de Diaggi a lo largo de su historia deportiva. Unos de los últimos equipos independientes.


TEAM DIAGGI (ITALIA)

TUROK: Dinosaur Hunter

La gran cacería

Ni la caída de un meteorito, ni la repentina bajada de las temperaturas, ni una enfermedad contagiosa... ¿Queréis saber cómo se extinguieron los dinosaurios? Acompañadad entonces a Turok en su aventura. Se trata de las bestias mutantes o de él y claro, no está dispuesto a entregar su valiosa vida para que un par de especies alumbren una nueva generación. Al fin y al cabo, es un pequeño sacrificio indispensable para salvar, una vez más, el mundo de los delirios de grandeza del terrible Campaigner.

Desde que tenía uso de razón, Turok había aprendido a asestar mandobles con su afilado puñal como si de una prolongación de su brazo se tratara. Las serpientes se arrastraban fuera de su camino y los osos se acurrucaban en sus cuevas cuando Turok salía de caza. Era algo a lo que estaba acostumbrado. Pero, nadie le había entrenado para hacer frente a una legión de dinosaurios corrompidos ni a un ejército de soldados armados hasta los dientes, bajo el mando de su más encarnizado archienemigo. En cualquier caso, no era una razón suficiente para echarse atrás. Demonios alienígenas, preparaos: Turok ha salido de cacería.

NIVEL 1:

UN PASEO POR EL BOSQUE

Cuando sus ojos se acostumbraron a la espesa niebla y sus pulmones comenzaron a filtrar a regañadientes la pesada humedad, Turok sacó

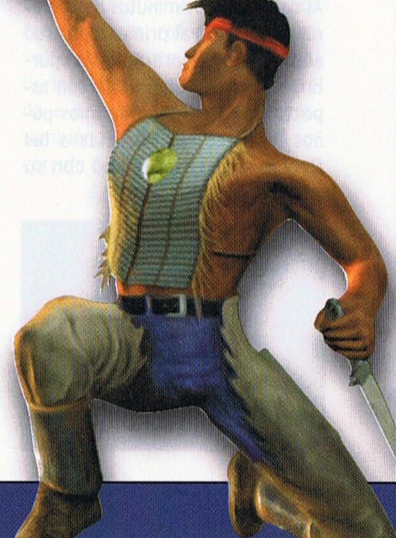
su puñal y se dispuso a comenzar su angustiosa búsqueda. Apartó unos helechos gigantes, asustó a un par de monos juguetones, se deshizo a navajazos del primer esbirro de Campaigner, y encaminó sus pasos hacia un estrecho puente de madera. Arriba, a la derecha, observó en uno de los salientes una apetecible pistola que, desde aquel lugar, no podía alcanzar.

Ni corto ni perezoso (en realidad, hacía tiempo que necesitaba un buen baño), se lanzó al agua en el lado izquierdo del puente y se sumergió en sus turbias aguas. A los pocos segundos localizó una entrada subterránea que lo llevó hasta la pistola. Ahora ya podía enfrentarse a los futuros enemigos con alguna garantía de éxito. Siguió el rastro de iconos de fuerza y escaló un pequeño saliente, junto a la primera de las llaves del nivel 2. Cada nuevo escenario necesitaba un número variable de estas llaves, escondidas en los más variopintos lugares.

Con la primera a buen recaudo en el bolsillo, pisó una losa que había a la izquierda y esperó a que la barrera de troncos le mostrase un nuevo camino. Al otro lado se encontró con el primero de los raptors. Se deshizo de él gracias a la pistola. Siguió el rastro de iconos dorados (necesitaba cien para obtener una nueva reencarnación) y se deshizo de un puñado de soldados armados con pistolas, rifles y cuchillos. Una de las paredes escalables del cañón situada en el lado izquierdo le llevó hasta la segunda llave del nivel 2.

SECRETO: Otra pared escalable, cerca de un árbol, esconde el rifle automático.

Ni que decir tiene que también exploró todos los recodos y matorrales que iban aflorando a su paso, en busca de puntos de vida y munición.



Tras este pequeño entrenamiento, llegó al primer checkpoint o punto de chequeo, lo que significaba que ya no tendría que repetir el recorrido, en el caso de que los enemigos acabasen con alguna de sus muchas vidas.
De pronto, el paisaje cambió y se encontró ante una gran explanada. Dos rampas naturales subían hasta un nuevo nivel dominado por una gran arco de madera. A sus espaldas, había una escalera que daba acceso una escopeta.
El arco terminada en un teletransporte custodiado por nuevos esbirros de Campaigner. Unos cuantos amagos, un par de tiros certeros, y Turok pudo introducirse en él.
Al cabo de unos minutos de carrera, se enfrentó al primer monstruo auténticamente aterrador: un purlin, especie de dinosaurio con aspecto de oso dotado de unos puños demoledores. Gracias a las flechas explosivas acabó con su vida, liberándose al momento la barrera que bloqueaba el camino.
Siguió escalando escaleras y paredes, hasta que alcanzó el primer altar que le permitía grabar sus acciones anteriores, para no tener que comenzar de nuevo su epopeya. Con las espaldas cubiertas, continuó por el camino de troncos hasta que llegó a un lago de lava. La siguiente pulsación de una baldosa abrió una barrera situada enfrente de él, y otra más al fondo, a la izquierda. Se introdujo por esta última y así se hizo con algunas balas explosivas que descansaban cerca de una escalera. La escaló, al igual que otras dos más, hasta visionar una especie de isla solitaria situada en la cima.
SECRETO: Tras subir la primera escalera, se puede saltar al agua desde uno de los bordes de la plataforma, para alcanzar un transportador hacia una sala secreta. Estos transportadores aparecer en





ciertos lugares, pero nunca en el mismo sitio. A veces, hay que esperar un poco para que se materialicen. Las salas secretas están plagadas de trampas: cuchillas, rocas que caen del techo, plataformas móviles... Si se superan, dan acceso a un montón de municiones, armas, puntos de vida y demás.

Después de unos segundos de descanso, Turok saltó a la isla y cogió la última llave del nivel 2. Para felicitarlo, se materializó otro purlin dispuesto a darle un cariñoso... puñetazo. Ni que decir tiene que Turok se deshizo de él y escaló una nueva colina, hasta adentrarse en la primera de las muchas cuevas que sazonaban su memorable epopeya.

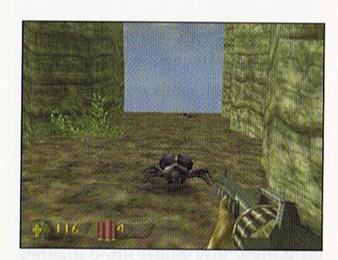
LOS LEAPERS

El cazador de dinosaurios se había internado en los dominios de los leapers, unas escurridizas criaturas tan endebles que incluso podía acabar con ellas utilizando su manejable puñal, para ahorrar munición. Empleó sus asombrosos poderes para materializar un mapa automático en su mente (tecla TAB) y siguió el único camino, hasta una explanada donde se erigía un templo en ruinas. En el primer piso se escondía un medallón de invisibilidad espiritual, que le pondría las cosas más fáciles durante unos segundos.

Cerca del templo visionó un puente de troncos, predecesor de un nuevo checkpoint. También, tras una oleada de raptores y soldados mutantes, descansaba un pilar con una escalera que llevaba hasta una plataforma adornada con cuatro pilares, refugio de un nuevo teletransporte. Otro nuevo laberinto de cuevas servía de guarida a una legión de cucarachas, también neutralizables con el socorrido cuchillo.









SECRETO: Hacia adelante y hacia la izquierda, reposa un pozo que contiene un icono de restauración de vida.

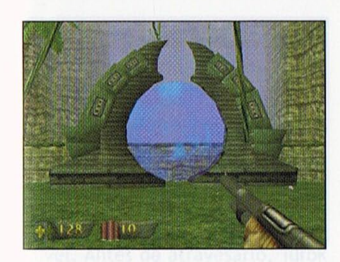
En el primer camino de la izquierda se encontraba otro teletransporte, la puerta hacia otro complejo de cuevas. Lo de complejo es sólo una expresión, pues las únicas salidas conducían a una nueva llave (derecha) y uno nuevo teletransporte (izquierda). Aquello ya se estaba convirtiendo en una costumbre, ya que después de atravesar un lago que escondía un rifle de asalto, volvió a encontrarse con otro de esos pozos espacio-temporales. Fue así como llegó hasta un laberinto formado por círculos concéntricos. Siguiendo los caminos por los que abundaban los árboles, adquirió una llave del nivel 3, una pieza del Chronoscepter, el arma que le daría la victoria, y otro teletransporte. Arribó a la cima de una fortaleza subiendo dos escaleras, y se tiró por un agujero que llevaba a unas oscuras cuevas. Cerca de una cascada saltó sobre unos pilares y encontró la última llave del nivel 3, junto a otro teletransporte. Sólo un nuevo purlin armado con un lanzallamas le separaba del Recinto Sagrado conocido como "The Hub". Allí reposaban los ocho portales que daban acceso a todas las piezas del Chronoscepter, así como la guarida del mismísimo Campaigner.

Turok introdujo las llaves en los paneles de los niveles 2 y 3, grabó su situación en el altar cercano, y traspasó el Portal del segundo de los escenarios.

NIVEL 2:

LA JUNGLA

El paisaje no había variado mucho, pues se parecía mucho al del recorrido anterior, sólo que más denso.





SECRETO: Al pisar la roca que hay nada más subir la cuesta, se elevan otros dos pilares cercanos a un rifle de asalto. También hay más munición en la cima de una pared que se puede escalar, un poco más adelante.

Turok siguió el único camino, hasta que llegó a un puente de troncos.

SECRETO: Al llegar al primer agujero, saltar hacia un pequeño sendero situado abajo, a la derecha; esconde unas valiosas flechas.

Siguió el puente y arribó a un túnel, en el lado izquierdo. Bajó todo lo que pudo y después volvió al puente de troncos. Esta vez lo siguió hasta el final, emergiendo ante un esplendoroso templo en ruinas, donde se hallaba un triángulo rosa, que equivalía a 10 puntos de fuerza amarillos.

El gran cañón terminaba en un checkpoint cerca de una villa infectada de soldados. A su izquierda, un gran lago escondía un laberinto de cuevas sumergidas donde se hallaba la primera llave del nivel 4. Bastaba con tomar el camino de la derecha en todas las bifurcaciones, para encontrarla. También había una nueva habitación secreta, plagada de trampas e imprescindibles "power-ups".

Tras la recogida de la llave, arribó a otra villa, preludio de dos pequeños templos.

SECRETO: El templo situado más abajo esconde unas cuevas que contienen flechas.

Aquello debía ser el centro de alguna civilización, pues tras dejar atrás una altar de grabación y un checkpoint, Turok arribó a otro santuario -más flechas escondidas- protegido por un nuevo regimiento de comandos mutantes.

El siguiente camino, situado entre una gran precipicio, casi estuvo a punto de acabar con la vida de nuestro valiente cazador, pues dos gigantescos purlins se materializaron





delante y detrás de él, agitando los brazos como si de gigantescos molinos se tratara, con la sana intención de empujarlo al abismo. Superado esto, visualizó una cuesta que se perdía a las alturas.

SECRETO: El camino de la izquierda de la rampa lleva a una cueva que contiene energía y municiones.

La empinada cuesta terminaba en un hermoso pasadizo en el que dos estatuas parecían dar la bienvenida. Escaló una gran pared y arribó a un nuevo templo, donde pisó una baldosa que sobresalía. Más abajo, saltó hacia una plataforma con un enemigo. Un nuevo descenso hacia cuatro extraños pilares y, tal como suponía, se hizo con otro codiciado objeto: una pieza del Chronoscepter.

Turok siguió bajando, hasta alcanzar el nivel de las estatuas. Llegó así hasta dos pozos gemelos, que escondían nuevas mejoras.

SECRETO: El abismo situado cerca del pozo de la derecha esconde un camino de troncos al final del cual se encuentra una mochila repleta de municiones y una sala secreta.

Continuó por el sendero que se abría en el centro de los pozos; cerca de un triángulo rosa, había una nueva plataforma escondida tras la copa de un gran árbol. Desde allí partía la senda a otra llave del nivel 4. Volvió al lugar donde estaba, dejó atrás la plataforma del árbol que acababa de saltar, y subió por una cuesta custodiada por más soldados, hacia un altar de grabación. El camino sembrado de iconos dorados lo llevó hasta un gran espacio abierto en donde un alud de rocas ponía en peligro la existencia de todos los presentes.

SECRETO: En el templo cercano hay una losa verde que abre un panel donde se guarda una armadura.

Al lado del templo un puente hecho con cuerdas se suspendía, inseguro, en el vacío. Llevaba hasta



una cueva fácilmente superable con ayuda del automapa. Continuó avanzando hasta localizar dos grandes pozos, el segundo de los cuales desembocaba en más cuevas subterráneas plagadas de leapers. La salida encaminaba hacia el Portal que daba por concluido el nivel. Antes de atravesarlo, Turok torció por el sendero de la derecha, y se apropió de una llave del nivel 5. El Portal lo llevó al Recinto Sagrado, donde introdujo las llaves que había encontrado. El tercer desafío se hallaba frente a él.

NIVEL 3:

LA CIUDAD ANTIGUA

Unas enormes montañas lisas saludaban al guerrero, en las entrañas de un esplendoroso valle. Allí estaba la ciudad perdida de una civilización ya extinguida, que ahora daba cobijo a las hordas de Campaigner.



Las grandes escaleras dejaron al descubierto los primeros edificios, alrededor de una gran piscina artificial.

El guerrero se introdujo en ella y siguió el rastro de oro, hasta que llegó a otras escaleras. Unos extraños esqueletos que lanzaban dardos envenenados custodiaban el lugar, pero su habilidad innata con las armas y la rapidez de sus piernas permitieron al cazador alcanzar el primer checkpoint.

La ciudad era un recinto inmenso compuesto por varias terrazas que se iban elevando cada vez más.

SECRETO: Una de las piscinas esconde una gran sala oculta con una mochila.

Al cabo de un rato, arribó a nueva explanada cubierta de templos. Muchos de ellos estaban protegidos por purlins. Al morir éstos, abrían las puertas para acceder al interior. Así fue como halló un altar de grabación y un teletransporte,



conectado con el techo del edificio. Siguiendo el rastro de los iconos de oro, saltó a la cornisa del templo contiguo, y se apropió de una llave del nivel 4.

Le llamó la atención una especie de gran pared a la que se llegaba a través de un sendero custodiado por seis bellos árboles. Escaló el que estaba situado a la izquierda, casi pegado al muro, y desde allí saltó hasta una baldosa móvil. Ésta abrió la gran pared situada entre los árboles, dejando al descubierto una entrada. Turok se introdujo en las tinieblas sobrecogedoras, hasta que alcanzó una encrucijada. A la izquierda y a la derecha había sendos pozos cargados de bonus, y al frente, un checkpoint. Se encaminó a la derecha y encontró, en una esquina, un pequeño pasadizo acuático que llevaba hasta el interior del gran templo de la ciudad. Allí se deshizo de un purlin con lanzallamas y pisó una baldosa para salir. De nuevo en la encrucijada, traspasó el checkpoint y el teletransporte que conectaba con una llave del nivel 5. El templo se perdía en las entrañas de la tierra, así que fue bajando hasta toparse con una enorme







plataforma que flotaba en la inmensidad de lo desconocido. Turok saltó hacia ella, y se encontró con varios transportadores estratégicamente colocados.

EL PRIMER "BOSS"

Siempre que cruzaba el resplandor de luz necesitaba unas décimas de segundos para descubrir donde había aparecido, pero esta vez apenas tuvo tiempo para ello, pues tras pulsar un botón tuvo que dar marcha atrás y traspasar la barrera recién abierta, antes de que se volviese a cerrar. Más teletransportes y, de nuevo, un gran templo.

SECRETO: Alrededor del recinto hay cuevas con puntos regeneradores de vida.

En lo alto de santuario partía una senda con un precipicio a su derecha. Pisó los botones que subían pilares que le permitían seguir avanzando, y llegó hasta una rampa.

SECRETO: Al mirar abajo, cerca de la rampa, hay una columna con un icono rosa que da acceso a un edificio con más "power-ups".

En la cima de la cuesta le esperaban un buen puñado de traicioneras trampas de espinos, otro botón, y un altar de grabación. También, uno de los mayores desafíos de su aventura: un mar de diminutas columnas a las que debía saltar, para alcanzar, si seguía todo recto, el Portal de salida. Así lo hizo pero, al llegar a la última columna, en vez de saltar al edificio torció a la izquierda, brincando de columna en columna, que poco a poco perdían altura.

Turok echó un vistazo alrededor y, justo antes de torcer a la derecha, vio una pared que podía escalar. Saltó desde la columna; sus potentes brazos obtuvieron como recompensa una pieza del Chronoscepter. El Portal, en contra de lo que había imaginado, no lo llevó hasta el

Recinto Sagrado, sino que se materializó en un anfiteatro, iluminado por una columna de luz situada en el centro. Desde allí emergió el primero de los lugartenientes de Campaigner. Estaba custodiado por dos todoterrenos blindados que disparaban cohetes. Esto comenzaba a ponerse interesante. Turok se deshizo de ellos, cuidando de no ponerse delante de sus focos, y mantuvo una encarnizada pelea con el mercenario. Fue un combate agónico, pero salió victorioso. Como premio, obtuvo un rifle de pulsos y una llave del nivel 5. Agotado por el cansancio, presentía que aún quedaba un largo camino por recorrer.

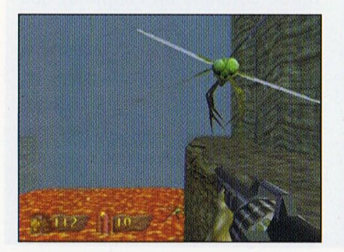
NIVEL 4:

LAS RUINAS

La gran ciudad daba paso a un conjunto de edificaciones derruidas. Turok no fue hacia ellas, sino que se escurrió por detrás del Portal y se sumergió en un complejo de cavernas, camino de un puente de troncos y un checkpoint. Continuó por este estrecho pasaje, saltando de madero en madero, hasta que llegó a un teletransporte.

SECRETO: En mitad del recorrido, hay una pared escalable. Una vez arriba, el camino termina en un precipicio adornado con dos árboles. Desde uno de ellos, al mirar hacia abajo, es posible saltar para recoger el lanzagranadas.

El sendero le llevó hasta una llave del nivel 8, arribando de nuevo al Portal de salida. Las Ruinas era su único camino, custodiadas por nuevos enemigos, como el dinosaurio con pinchos, o un terrorífico brujo situado en lo alto de una columna. Cuando, con gran esfuerzo, se deshizo de él, escaló los jarrones encendidos y se colocó en su pilar, que abrió una





barrera. Al final de la cuesta llegó hasta un laberinto enrejado y entró en un templo, refugio de una llave del nivel 6, protegida por rocas colgantes.

Turok volvió sobre sus pasos y regresó al lugar donde había abatido al brujo.

SECRETO: Al subir la cuesta, a la derecha, hay una pared escalable con "power-ups".

El centro de las ruinas desembocaban en otro enorme templo, en cuyas alturas un enjambre de dinosaurios protegía un altar de grabación.

SECRETO: Al lado de un icono rosa, enfrente del altar, hay un camino invisible formado por luces que lleva hasta otro lanzagranadas. También las paredes derruidas pueden ser escaladas, para obtener munición y puntos de vida.

Turok descendió al nivel del suelo y buscó otro brujo, cuya aniquilación abrió otra puerta de madera.

Al otro lado se escondían ocho teletransportes. De momento, no activó ninguno. Siguió explorando los alrededores, y pulsó tres baldosas que elevaban el mismo número de inalcanzables pilares.

SECRETO: En la cima de estas columnas se esconden armaduras y bonificaciones. Sólo pueden cogerse utilizando transportadores. El primero se alcanza al subir por la pared de un edificio en ruinas, cerca del puente de luz. El segundo está en la cima de un muro escalable, en el lago de lava. El tercero se accede a través de otra pared en ruinas, en el círculo de teletransportes.

Siete de los ocho teletransportes comunicaban con el pozo de lava, pero sólo uno, el situado en el oeste, mirando desde la barrera de madera, llevaba a una piscina y a una sala de enormes columnas.

Éste era un lugar bastante extraño pues, tras traspasar un pasillo





infectado de lenguas de fuego, Turok arribó a unas enormes cataratas, escalables por medio de una rampa que ascendía dando vueltas alrededor.

En la cima saltó a una plataforma que lo llevó hasta otra pieza del Chronoscepter. Pronto estaría completa y, entonces, aquella panda de indeseables iban a saber lo que es bueno.

Regresó por donde había venido, hasta una sala con cuatro botones que elevaban igual número de columnas. Debía activarlos muy rápido y saltar sobre los pilares para alcanzar una estancia situada en lo alto. Ésta desembocaba en una columna de agua que se mantenía en el aire, por algún poder mágico. Nadó hasta arriba y saltó hacia la derecha, para alcanzar una plataforma. Después superó la nutrida sala de columnas y llegó hasta el ansiado Portal de salida, en medio de una isla de lava. Al igual que en otras ocasiones, no fue directamente hacia él, sino que se dio la vuelta y regresó a las ruinas. Sin despegar la mano izquierda del muro que rodeaba la explanada halló un pequeño camino que llevaba hasta una baldosa protegida por varias estatuas. Éstas cobraron vida y atacaron a Turok, pero no había llegado tan lejos para dejarse atrapar en el último momento. Una llave del nivel 6 se encontraba en las cercanías; el último objeto del lugar, así que regresó al Portal, en busca de otro nuevo destino.

NIVEL 5:
LAS CATACUMBAS

A medida que iba dejando atrás tantos peligros, otros aún más tenebrosos se extendían a su alrededor. Enfrente de él, abrían sus bocas pútridas las catacumbas, plagadas de trampas y laberintos.







Turok se adentró en su interior. Bajó las escaleras y dejó atrás un pasillo con dos pulsadores en el suelo, que no pisó. Continuó hacia la izquierda, después hacia la derecha, hasta recoger un icono rosa cerca de un nuevo pulsador. Atravesó una pequeña balsa de agua repleta de leapers y subió otras escaleras.

SECRETO: Cerca de aquí hay una pared con salientes, que se puede escalar para alcanzar una mochila. Al caer, es posible aterrizar en otro saliente, donde se guarda, a la izquierda, una ametralladora.

Al lado de la escalera se topó por casualidad con un pequeño túnel, con forma de ratonera, por el que se introdujo. Muy próximo a la salida, hacia la izquierda, había otro, bifurcándose en varios entramados. Superó las encrucijadas con el siguiente recorrido: adelante, derecha, izquierda y derecha, y se hizo con otro pedazo del Chronoscepter. Después regresó a las baldosas que no había pisado, al principio de las catacumbas, y activó una de ellas. El pasadizo recién descubierto daba paso a un brujo cuya muerte significó la abertura de una nueva entrada. Ésta terminaba en dos salas comunicadas por unos puentes de madera en cuyo techo unas cuchillas colgantes amenazaban con cortar el cuello a cualquier aventurero despistado. Turok los atravesó sin vacilación y así obtuvo una llave del nivel 8. Algo más animado, regresó a la sala inicial de los pulsadores, y se introdujo por la otra puerta. Le llamó la atención un botón que abría una puerta en forma de rodillo. Continuó por el pasadizo, a través del pasillo principal, y se enfrentó a un brujo, junto a dos escaleras en bajada. Cogió la de la derecha y siguió avanzado por una estrecha cornisa que daba a una gran puerta.

Escaló la pared de la sala contigua y encontró un ansiado altar de grabación. Desde allí saltó a un teletransporte. Éste llevaba a una bonita sala dividida en cuatro balcones, con un lago en el centro. Cada balcón disponía de un botón, que hacía subir un pilar dentro del lago. Cuando todos estuviesen activados, se podía saltar a la entrada que se encontraba en lo alto. Igualmente, en cada esquina de la sala había pulsadores que abrían el camino a cada uno de los balcones. Lo único que hacía falta era utilizar el mapa para recorrer todos los caminos, pulsar todos los botones y visitar todos los balcones.

SECRETO: Un pasillo estrecho protegido por cuchillas rodantes esconde un lanzador de granadas.

Uno de los pulsadores más escondidos se hallaba cerca de dos pasillos paralelos con más botones que abrían un pasadizo a las profundidades, donde se encontraban ingentes cantidades de munición. Cerca de allí, enormes purlins rompían las paredes y atacaban a nuestro intrépido cazador. Una de estas paredes destrozadas reveló un pasadizo por el que, siguiendo las desviaciones a la izquierda,

localizó uno de los interruptores que despejaba el camino al último de los balcones.
Cuando la operación estuvo completada, volvió a la sala del lago y saltó de columna en columna, hasta un checkpoint y unas cuevas coronadas por un teletransporte.
Apareció en un gran espacio abierto. Ascendió todo lo que pudo hasta una gran columna dentro de una gran lago, donde se guardaba una llave del nivel 6. Desde tan imponente altura saltó a un pilar con un icono rosa, activando un mecanismo que hizo desaparecer el agua. Siguió por el pasadizo recién abierto hasta un pozo en el que se sumergió. Allí, muy cerca, se asomaba el ansiado Portal pero, tal como le había ocurrido una vez, no conectaba con el Recinto Sagrado, sino con la guarida de una mantis gigante, guardiana de una llave del nivel 8. Turok tuvo que concentrar todas sus fuerzas, esquivando los escupitajos de ácido y bombardeando al insecto con su armamento pesado. Las bonificaciones situadas en los bordes de la sala fueron esenciales para terminar con el monstruo. El camino hacia siguiente nivel estaba despejado.

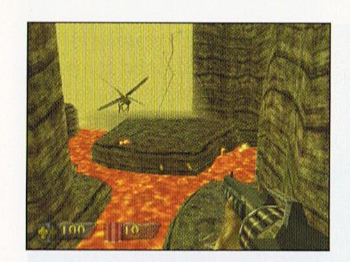
NIVEL 6:

LA VILLA ARBÓREA

El ambiente opresivo y la humedad de las catacumbas dejó paso a unas bucólicas montañas y un aire, al menos, respirable.
SECRETO: Detrás del Portal, a la izquierda, hay una plataforma con un Minigun.
Turok dejó atrás los primeros metros de maleza y arribó a un checkpoint. El paisaje estaba compuesto por enormes plataformas suspendidas en el aire a las que sólo se podía llegar saltando de









unas a otras, o a través de los consabidos puentes de troncos. El indio fue así descendiendo hasta llegar a un teletransporte dentro de un agujero. Siguió recorriendo las cuevas -con habitación secreta incluida- y alcanzó un caudaloso río. El saludable baño, interrumpido sólo por los disparos de los molestos aliens, le llevó hasta unas cascadas.

SECRETO: Cerca del final del caudal, en el fondo, hay un estrecho pasaje que esconde el arma alien.

Al final del viaje saltó a la orilla y reservó fuerzas en el altar de grabación. No parecía haber ninguna salida por los alrededores, salvo un gigantesco árbol que hundía sus raíces en la misma orilla del río. Precisamente, buceando alrededor Turok encontró un agujero hacia el centro del tronco, donde se camuflaba un ascensor. Poco a poco, a través de unos rudimentarios puentes, el cazador fue ganando altura, hasta arribar a una plataforma protegida por sus viejos amigos, los purlins.

SECRETO: En la parte derecha de la plataforma se puede saltar hacia una cornisa con puntos de oro y otra arma alien.

Turok siguió el puente. Llegó a un checkpoint y a un cruce de caminos. La pasarela de la derecha llevaba hasta la ansiada llave del nivel 7; la de enfrente, hacia un montón de bonificaciones; la de la izquierda, la última que tomó, hasta unos pilares que iban subiendo a medida que avanzaba.

Un nuevo descenso por un agujero, y enseguida encontró un nuevo altar de grabación y un teletransporte. La gran bajada terminaba en una villa repleta de soldados y dinosaurios cada vez más armados.

Tras superar una emboscada de purlins, dejó atrás otro checkpoint, una villa y, hacia la derecha, en subida, otro altar de grabación.





La cueva que le daba cobijo terminaba en un angosto puente de cuerdas, que se abría hacia el abismo. Antes de cruzarlo, Turok se situó al principio y torció la cabeza hacia la izquierda: divisó una cornisa de apenas unos centímetros, suficientes para alcanzar la cueva que se abría más allá. Ese era el peligroso camino que llevaba a otra llave del nivel 7. Desde la plataforma de la llave pudo saltar el puente derruido y volver a la villa, donde repitió el camino que le llevó al puente sobre el abismo, desde el que había partido en busca de la llave.

Éste terminaba en un nuevo conjunto de chozas; la más grande, cobijaba otro teletransporte.

SECRETO: Detrás de esta cabaña hay un pilar con un icono rosa, desde donde se accede a unas cuevas con una habitación secreta y un teletransporte que comunica con el lanzador de cohetes cuádruple.

SECRETO: Si te dejas caer por la abertura que hay enfrente de la salida del teletransporte de la cabaña, podrás recuperar toda la salud. El camino se terminaba en una nueva plataforma con una barrera. El indio pudo abrirla al acabar con los brujos que rondaban por allí. Su ubicación no era un simple capricho, pues guardaba la tercera y última llave del nivel 7. Ya sólo tuvo que descender hacia unos grandes edificios, para alcanzar el Portal de salida. Como siempre, antes de traspasarlo, exploró la zona situada detrás, a la izquierda, para localizar una cornisa donde reposaba otra pieza del ansiado Chronoscepter.

NIVEL 7:

LA TIERRA PERDIDA

Las fuerzas de Turok iban debilitándose con cada ataque de los





enemigos, cada vez más fieros y mejor armados, pero no podía rendirse ahora que ya casi podía oler el aliento pútrido de Campaigner.

Una cuevas protegidas por una planta carnívora dieron la bienvenida al indio, en el nivel 7. El camino llevaba hasta unas columnas que se perdían en el cielo. Turok las subió una a una, hacia un camino formado por iconos dorados que terminaba en un checkpoint protegido por el más terrible enemigo con el que, hasta el momento, se había enfrentado: ¡un Triceratops!

El jinete que lo dominaba disponía de dos lanzacohetes, así que el cazador tuvo que dar vueltas a su alrededor, evitando los cuernos, para acabar con él.

El susto casi le había echo estallar el corazón, pero no tenía tiempo para lamentaciones: pisoteó otro pulsador al borde del barranco, para abrir una pared deslizante, y se introdujo por la nueva abertura. Ésta parecía ser la morada de varios brujos, custodios de unas plataformas flotantes, camino de los pozos de lava.

SECRETO: Uno de los pozos no burbujea; en su interior, se esconde el apocalíptico cañón de fusión.

De nuevo, una indicación en forma de hilera de iconos dorados le marcó el camino a seguir. Alcanzó un checkpoint, ascendió a través del puente que lo rodeaba, y arribó hasta otros pozos de lava. Las trampas favoritas de su archienemigo eran, sin duda, las columnas móviles, tal como estaba a punto de comprobar. Saltó hasta la tercera o la cuarta pero, en vez de seguir ascendiendo, se lanzó a una plataforma que había a su izquierda. Allí cerca reposaba otras de las piezas del Chronoscepter.

SECRETO: En varias cornisas debajo del arma hay municiones y puntos de vida.

Regresó a las columnas móviles y, esta vez sí, alcanzó la cima, destruyendo a todo tipo de molestos enemigos que iban elevando nuevos pilares. Arriba del todo se hallaba una llave del nivel 8, junto a un teletransporte y un altar de grabación.

Tras escalar una pared, se deshizo de unos gigantescos gusanos de arena. Al morir, iban formado una escalera en la roca. Se introdujo en varios teletransportes y localizó un gran precipicio superable si se dejaba caer por la inevitable columna de iconos dorados.

Tan sólo había recorrido unos cuantos cientos de metros, cuando descubrió que casi había alcanzado su objetivo: ante él, se elevaba un esplendoroso edificio alienígena. Éste se hallaba protegido por robots armados con cohetes y ametralladoras.

Llamó su atención un extraño cubo rodeado por iconos dorados. Cerca, había una baldosa móvil que lo hacía descender, liberando el pasadizo hacia una llave del nivel 8.

Tan sólo dos teletransportes, un puente, unas plataformas flotantes, y una cascada, separaban a Turok del Portal de Salida.

SECRETO: De espaldas al segundo teletransporte se encuentra el rayo congelador, junto a otras armas.

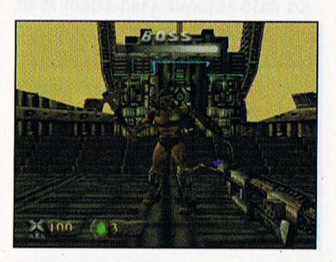
SECRETO: El botón que aparece en el camino baja un ascensor que puede alcanzarse si se sube cualquiera de las rampas contiguas rápidamente.

NIVEL 8:

LA CONFRONTACIÓN FINAL

La última llave del nivel 8 abrió la cerradura en el Recinto Sagrado. La recepción no pudo ser más acogedora: dos triceratops estuvieron a punto de acabar con su aventura.





Estos enormes dinosaurios daban paso a la entrada de la fortaleza de Campaigner, accesible a través de una cueva protegida por un robot.

SECRETO: Nada más acabar con los dichosos triceratops, es posible explorar los bordes del abismo, que ocultan plataformas con "power-ups".

La base era un laberinto de corredizos así que, nada más entrar, siguió la ruta derecha, derecha, izquierda e izquierda hasta arribar a un checkpoint. Recorrió los intrincados pasillos, traspasando la puerta del Sector 2 y la entrada Lift Access 2, donde se escondía un extraño teletransporte. Más allá de las puertas automáticas dejó atrás varias cuevas y abrió una puerta de hierro apretando un pulsador. Continuó avanzando hasta que el suelo desapareció bajo sus pies, aterrizando en un nivel inferior.

La base estaba instalada en el interior de un volcán, así que no se extrañó lo más mínimo cuando arribó a una cueva de proporciones desmesuradas, en cuyo centro reposaba un lago de magma con varias plataformas.

SECRETO: A la derecha de la entrada se puede divisar una base en la lava, a la que se puede descender. Desde ahí, varios saltos entre plataformas llevan a un ascensor en el centro de la lava, repleto de puntos de vida y valiosas flechas.

Turok se deslizó por el camino suspendido en el lateral de la caverna, superando otra trampa, un checkpoint y varias trampas en el suelo. Llegó así hasta otro espacio abierto, a cuya plataforma central arribó gracias a un ágil salto. Tuvo que reducir a dos purlins para alcanzar un teletransporte. Allí muy cerca, un ascensor llevaba hasta un altar de







grabación, junto a una rampa que descendía hasta las alcantarillas. Superó un pozo de lodo habitado por un gigantesco cangrejo viscoso, torció a la izquierda, dejó atrás otro habitáculo similar, preámbulo de un espacio abierto decorado con un gran balcón. Se dejó caer, guiándose por otro rastro de iconos dorados, y aterrizó en una cornisa donde había un teletransporte. No tardó mucho tiempo en arribar hasta una zona con gravedad cero. Una gran sala con varios ascensores antigravedad se interponía en su camino. Comenzando por el de la derecha, fue subiendo por estos ascensores hasta llegar al techo, refugio de un altar de grabación. Un nuevo ascensor daba paso a otra encrucijada protegida por un robot. Siguió de frente y utilizó el mapa para superar otra zona laberíntica, en cuyo centro había una sala de grandes bloques. Otro ascensor comunicaba con dos salones abiertos repletos de enemigos, al final de lo cuales una sala con un gran agujero era el último obstáculo hacia... ¡el Tiranosaurio Rex!



MOMENTOS DELICADOS

Este impresionante monstruo era un verdadero arsenal móvil. No sólo provocaba pequeños terremotos con sus patas, sino que también era capaz de lanzar rayos láser, chorros de fuego y un sinfín de proyectiles.

La única posibilidad de sobrevivir consistía en dar vueltas y vueltas a su alrededor, esquivando su aterradora mirada. Turok utilizó todas las armas explosivas contra él, reservando para el final el cañón de pulsos. Tras unos minutos de muy intensa lucha, el enorme dinosaurio cayó abatido a sus pies, revelando la última pieza del Chronoscepter. ¡Ahora podía enfrentarse al Campaigner de igual a igual!

Un largo pasillo que contenía todas las armas que había utilizado en su aventura le separaba de su archienemigo. Con el arsenal repleto, ambos se encontraron frente a frente. ¡Sin duda, iba a pagar la larga caminata que le había hecho dar!

Turok comenzó la batalla con las flechas explosivas, debilitando a su rival con el resto de armas más potentes, hasta utilizó el

Chronoscepter. Los tres certeros disparos fueron suficientes para hacerle morder el polvo. El cazador apenas tuvo tiempo de abandonar rápidamente el lugar, mientras la fortaleza explotaba detrás de él.

Totalmenten extenuado, contempló su cuchillo clavado en la tierra, mientras meditaba sobre el gran futuro de los dinosaurios. ¿Habría acabado definitivamente con ellos? Al cerrar los ojos, un ensordecedor rugido inundó el valle donde reposaba.

Muy en el fondo de su corazón, intuía que aquella aventura no era más que el principio de otras mucho más grandes, que aún estaban por llegar...

CHEATS

«Turok», es un juego largo y enrevesado, que además solo permite grabar las partidas en dos o tres sitios, dentro de cada gigantesco nivel. Si a ello unimos las presencia de centenares de enemigos, no debería remordernos la conciencia el utilizar alguno de los siguientes trucos. Para activarlos, pulsad la tecla Escape dentro del juego y seleccionar "Enter Cheat". Introducid el código, y activad o desactivad cada una de las ventajas cuando os apetezca a través del "Cheat Menu". Vuestros nervios, sin duda, os lo agradecerán.

NOTA: Estos códigos funcionan con la versión europea –comercial– del juego, no con la que se incluye, gratis, con algunas tarjetas aceleradoras.

Vidas Infinitas: .JFFSPNGDNBRG
Todas las armas: . . . .MGRLSGTM
Munición ilimitada: . .RHNSRLL
Invencible: . . . . .LLSNMRTN
Mapa: . . . . .TRNTNNQ
Volar: . . . . .KNTSFSKS
Llaves: . . . . .DGHTTSRS
Sorpresa 1: . . . . .HFLLTHSH
Sorpresa 2: . . . . .PRMSHN
Nivel 1: . . . . .PTLFGNDS
Nivel 2: . . . . .QTMBGS
Nivel 3: . . . . .GTMNDSBF
Nivel 4: . . . . .NCPGHM
Nivel 5: . . . . RSTPDFRPL
Nivel 6: . . . . .BGRSD
Nivel 7: . . . . .NBCD
Nivel 8: . . . . .LFRRSPR
Jefe 1: . . . . .CRCDND
Mantis: . . . . .CTNTSCND
Tiranosaurio Rex: . . .THSFNDNT
Campaigner: . . . . .HSTSMN



AMOK

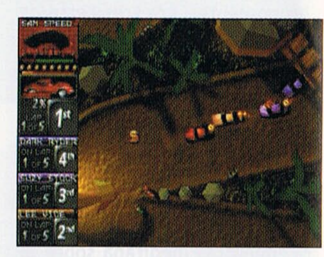
Debes teclear en el menú principal, como password, lo siguiente: ZZZCYX. Con ello podrás acceder a cualquier nivel.



CRUSADER: NO REMORSE

Mientras estás jugando, teclea **jassica16** para activar los trucos. Si lo haces bien, escucharás una voz que dice: "Crusader: No Remorse", y aparecerá una ventana





en la que puedes escribir los siguientes trucos:
Alt+F10: Invencible.
F10: Todos los objetos, $30.000 y escudos.

DEATH RALLY

Pon como nombre **Duke Nukem** para tener mejor armadura.
CÓDIGOS EN CARRERA:
DRAG: Turbo infinito.
DREAD: Munición ilimitada.
DRUB: Invulnerabilidad.



CÓDIGOS EN EL MENÚ:
DROOL: 500.000 dólares.
DRIVE: Ganar diez puntos.

DESTRUCTION DERBY 2

Para acceder a todos los circuitos se debe hacer lo siguiente:
Al empezar una temporada se introduce como nombre **MACSrPOO**, selecciona "end", y eliminar la temporada; ahora, hay que empezar en práctica y podrás elegir todos los circuitos disponibles que tiene este gran juego.

LOST VIKINGS 2

En la segunda parte de «Lost Vikings» obtendréis los trucos de la siguiente manera:
GHST: Invencible.
W4RP: Va al nivel más alto que encuentres.
CR3D: Créditos.
Códigos para los últimos niveles:
H4RD: Nivel 21
HRDR: Nivel 22
LOST: Nivel 23
OBOY: Nivel 24
HOM3: Nivel 25





SHCK: Nivel 26
TNNL: Nivel 27
H3LL: Nivel 28
4RGH: Nivel 29
B4DD: Nivel 30
D4DY: Nivel 31

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR'S LEGACY

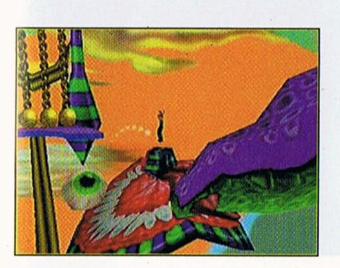
Pulsa **CTRL+ALT+SHIFT** y teclea las siguientes combinaciones de teclas:
KENT: Invulnerabilidad.
CLARK: Visión de rayos X.
PUTZ: Finaliza la misión.
DORCS: Muestra a los creadores del juego.
PALEX: Mata al objetivo que tengas seleccionado.
BURR: Seguimiento por calor.
THUNDROS: Munición ilimitada.
KABOOM: Mata a todos los robots.
DRONE: Modo libre visión.
JUMBO: Jets en cada robot.
CRILLION: Jet ilimitado.
MERLOCK: Más tiempo.
SPEEDYGONZALES: Compresión del tiempo.
VOYEUR: Mini-cámara.
TIK: Esferas de colisión.

PANDEMONIUM 2

Teclea estos códigos en la pantalla de passwords de este apasionante juego:
Aciddude: Texturas psicodélicas.
Genetics: Modo mutante.
Getacces: Selección de nivel.
Gonahurl: Vista de cámara giratoria.
Hormones: Toda la energía.
Immortal: Una vida.
Justkidn: Se regeneran todos los monstruos.
Makmyday: Armas.
Neverdie: Modo Dios.
Skatbord: Modo rápido.
Códigos de niveles:
Lgbjiici: Nivel 9: Huevos Libertad!
Lobjiiei: Nivel 10: Pipe Hous.
Igbjiigj: Nivel 11: Hate Tank.
Ffcagccc: Nivel 12: Fantabulous.
Fhcagcck: Nivel 13: Mr. Schneobelen.
Fjkegcdc: Nivel 14: Collide O Scope.
Flkegcdk: Nivel 15: The Zoul Train.
Adikbiib: Nivel 16: Lick The Toad.
Admibiid: Nivel 17: The Bitter End.
Maeccbej: Nivel 18: Rub The Buddha.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Teclea estos códigos durante el juego:
Eatmorebran: Te da nueve continuaciones para acabar el juego.
Fiveeasypieces: Nivel 5.
Framerate: Muestra el rendimiento en fotogramas por segundo.
Hatman: Transforma la apariencia del protagonista
Idbuythatforadollar: Acceso a todos los niveles.
Iddqd: Muestra a los desarrolladores así como un mensaje.
Letsdothetimewarp: Juego Original Pitfall.
Meowmeowlikemeowman: Nueve

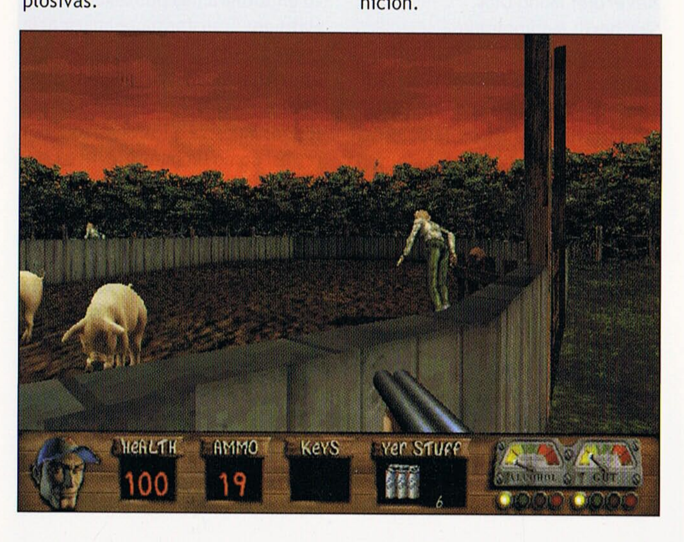


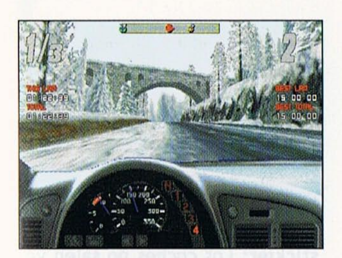


vidas más, además de las que tengas.
Pumpyouup: 99 de cada arma.

POSTAL

Durante el desarrollo del juego, teclea las siguientes combinaciones de teclas:
Carrymore: Mochila, se puede llevar más.
Crotchbomb: Minas.
Dawholeenchilada: Munición para el arma actual
Explodarama: Todas las armas explosivas.
Firehurler: Lanza Misiles y combustible.
Flamenstein: Lanza Llamas y combustible.
Gimmedat: Todas las armas y municiones.
Hesstillgood: Se resucita a nuestro protagonista.
Iamsolame: Modo Dios.
Lobitfar: Diez granadas y cócteles Molotov.
Shellfest: Escopeta, cañón spray y 50 balas.
Shotgun: Escopeta y 50 balas.
Sternomat: Lanza Granadas y munición.







Thebestgun: Ametralladora y munición.
Theresnoplacelikeoz: Salta el nivel al siguiente.
thickskin: Armadura al 100%.
Titaniii: Lanza Misiles y misiles.

REDNECK RAMPAGE

Introduce estos códigos durante el juego:
Rdall: Todos los items y energía al completo.
Rdclip: Modo "clipping".
Rddebug: Modo seguimiento.
Rdelvis: Modo Dios.
RdfuckngoXYY: Saltar al episodio X y mapa YY.
Rdguns: Todas las armas.
rdinventory: Todo el inventario.
rditems: Todos los objetos.
rdkeys: Todas las llaves.
rdmonsters: Modo sin enemigos.
rdrate: Muestra el número de fotogramas/segundo.
showmap: Muestra el mapa.
rdskill#: Varía el nivel de habilidad #(1-4).
rdunlock: Abre las cerraduras.

SCREAMER 2

Debes teclear en la sala de opciones las combinaciones que te damos a continuación:
TDCAR: Grupo de coches extra.
TACAR: Grupo de coches extra 1.
TBCAR: Grupo de coches extra 2.
TCCAR: Grupo de coches extra 3.
MRTRK: Acceder a todas las carreras posibles.

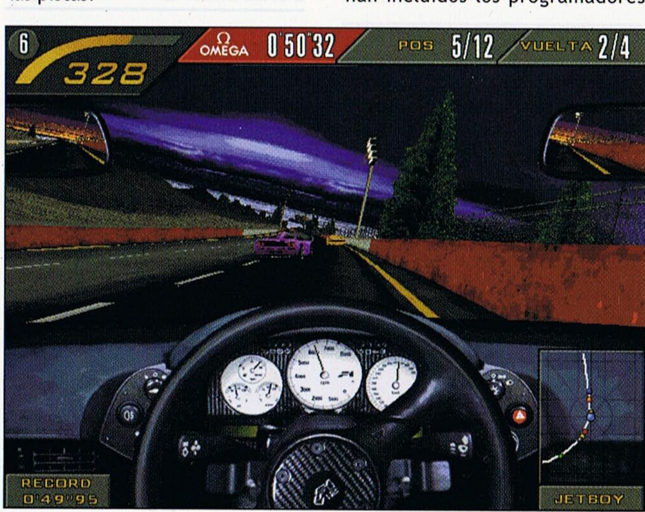
TEST DRIVE 4

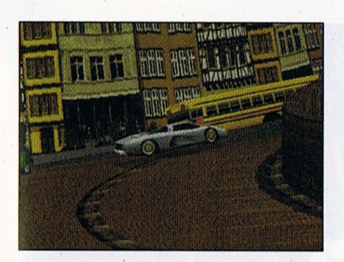
Salva el juego en el **Slot 10** con los códigos indicados en la parte inferior; algunos pueden utilizarse en las partidas multi-jugador, en ese caso todos los jugadores deben de

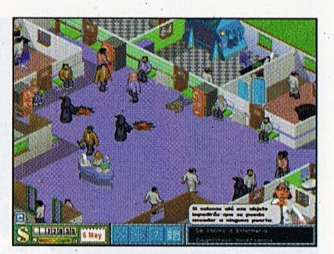
usar el mismo código que siguen:
aardvark: Evita colisiones.
bandw: Modo Blanco y Negro.
birdview: Ccambia a cámara de vista de pájaro.
bobcred: Códigos extra.
colour: Cambia todos los colores de fondo.
creditz: Muestra los créditos del juego.
gonzon: Modo rápido de avance.
gonzoff: Apaga el modo rápido de avance.
itslate: Sin efectos especiales.
levellla: Permite el acceso a todas las pistas.
miktrout: Coches grandes.
mpalmer: Coches pequeños.
nitroxxx: Turbo de nitroglicerina.
noaicars: Elimina a los adversarios del ordenador.
spazzy: Modo Acid.
sraclla: Permite el acceso a todos los coches.
stickier: Los coches no salen volando al chocar.

THE NEED FOR SPEED II

Para poder optar a los trucos que han incluidos los programadores







sólo tienes que meter los códigos que te damos a continuación. Existen trucos que permiten muchas mejoras y opciones usando ciertas palabras tecleadas desde el menú principal:

VEHÍCULOS:
bus: Autobús escolar.
vwbug: Volkswagen Beetle.
vwfb: Volkswagen Fastback.
semi: Cabina de camión.
miata: Mazda Miata.
mercedes: Mercedes-Benz.
volvo: Volvo Stationwagon.
bmw: BMW.
armytruck: Camión militar Mercedes Unimog.
snowtruck: Camión de nieve Mercedes Unimog.
vanagon: Volkswagen Combi Van.
jeepyj: Jeep YJ.
landcruiser: Toyota Landcruiser.
quattro: Audi Quattro.
commanche: Camión Commanche Pick-Up.

PISTAS:
hollywood: Monolithic Studios: Hollywood.
OTROS:
slip: Consigue activar modo Super Slip & Slide.
pioneer: Activa motor Pioneer en todos los coches.

THEME HOSPITAL

Para conseguir activar los trucos que aquí os relatamos es necesario teclear lo siguiente en la máquina de faxes y presionar el botón verde de la misma:
7287: Después de acabar un nivel se podrá jugar un nivel de "tiro a la rata".
24328: Activa el modo truco que incluye:
Ctrl+C: Todos los avances.
F11: Perder el nivel actual.
F12: Ganar el nivel actual.
Shift+C: $1000.



WORMS 2

Teclea los códigos que te damos a continuación de este excelente título de acción y estrategia, durante el juego, y presiona BackSpace (tecla de borrado):

GODMODE: Modo Dios.
HIGHJUMP: Los gusanos saltan más alto.
REDBLOOD: Los gusanos sangran al ser alcanzados.
SUPERSHOPPER: Te da cajas de armas.
Y algunos códigos de nivel son:

behalfofallthe: Nivel 30.
territoriesthat: Nivel 31.
wewenttothe: Nivel 32.
troubleoftranslating: Nivel 33.
worms2intobutwe: Nivel 34.
didnthavetimeto: Nivel 35.
translatethese: Nivel 36.
passwordsnotthat: Nivel 37.
theyneedtobedone: Nivel 38.
wesupposethat: Nivel 39.
youarereally: Nivel 40.
expectingto: Nivel 41.
seeawonderful: Nivel 42.
cheatmodewhen: Nivel 43.
finishthemissions: Nivel 44.
andyouareright: Nivel 45.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 41


HOBBY PRESS